SEGA KOŃCZY PRODUKCJĘ DC? • VIRTUA FIGHTER 4 NA PS2?

PlayStation • Dreamcast • PS2 • Nintendo 64 • GameBoy

NEO PLUS 30

MARZEC 2001 (03/2001) CENA 6.42 ZŁ
(W TYM 7% VAT)

RECENZJE I OPISY

- C-12 Final Resistance
- DARKSTONE
- RECORD OF LODOSS WAR
- FEAR EFFECT 2 – RETRO HELIX

graliśmy w

GRAN TURISMO 3
METAL GEAR SOLID 2

i rządzą!!!

WOJNA o miejsce POD TELEWIZOREM

Dreamcast? PlayStation 2? A może GameCube?
Która konsola jest najlepsza? Neo Plus ocenia...

RECENZJE NOWOŚCI

X-Games Snowboarding • NBA Hoopz • UEFA Dream Soccer • Ducati World
Driving Emotion Type-S • Incredible Crisis • Oni • Unreal Tournament • Spawn
Capcom vs SNK • Pokemon Puzzle League • Summoner • Iron Aces

IMPORT

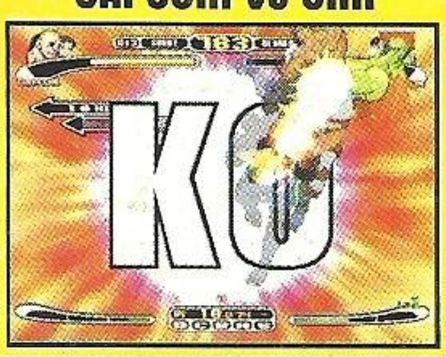
Metal Slug X
Fighting Vipers 2
Giga Wing 2, Technictix

HOT!

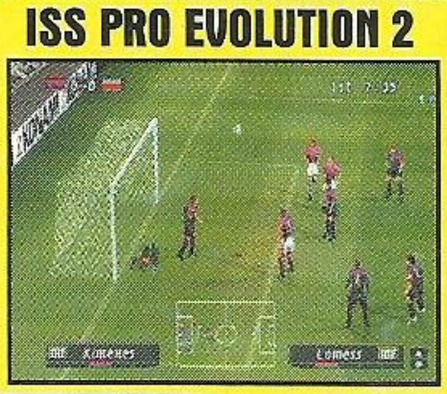
ONI

FEAR EFFECT 2

CAPCOM vs SNK



ISS PRO EVOLUTION 2



INDEPENDENT PRESS
9 771505 820011 01
WWW.NEOPLUS.COM.PL
ISSN 1505-8204 - INDEX 345342

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

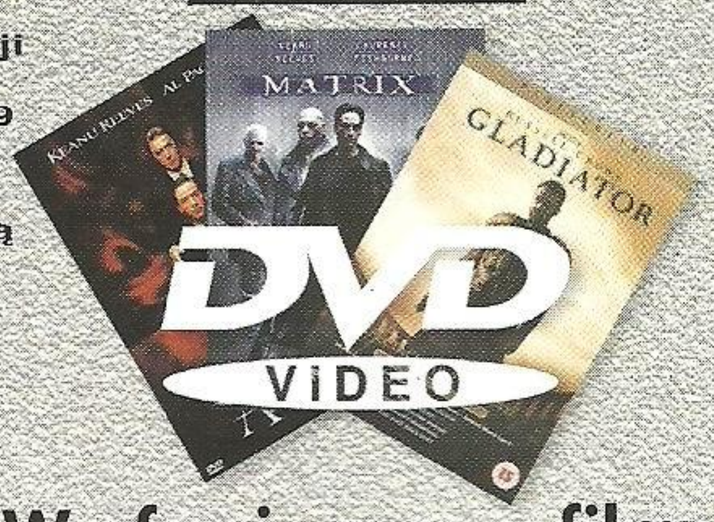
SOFTBOX

tel. (022) 865 35 50

Codziennie: 10^{00}-18^{00}

- możliwość realizacji zamówień w 24 godziny (dopłata 29 pln)
- szczegółowych informacji udzielają telefonicznie nasi sprzedawcy
- pełną ofertę dołączamy do każdej przesyłki

UWAGA!!!



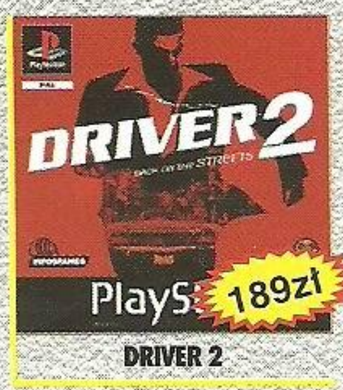
W ofercie mamy filmy na DVD

www.softbox.pl

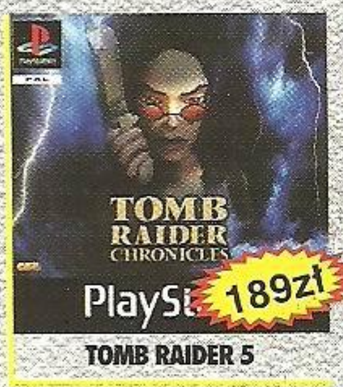
Prowadzimy Sprzedaż ratalną i serwis

FINAL FANTASY IX

MEDAL OF HONOR 2

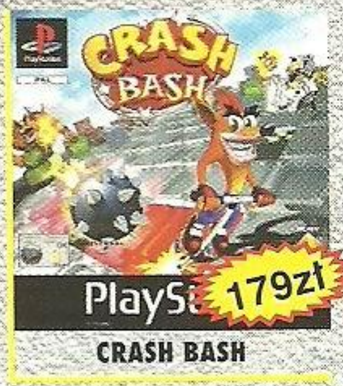


DRIVER 2

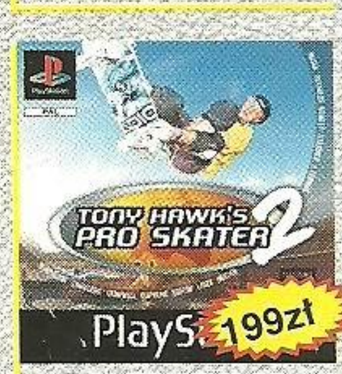


TOMB RAIDER 5

FIFA 2001



CRASH BASH



TONY HAWK'S 2

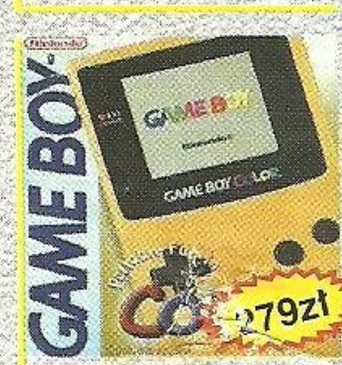
GRAN TURISMO 2

SHAOLIN

MTV SNOWBOARDING

DIGIMON

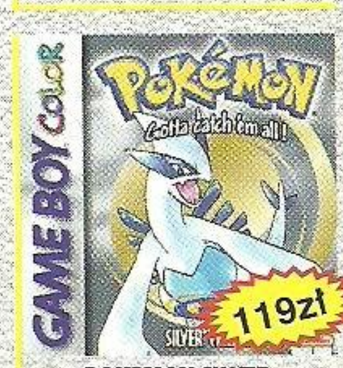
BUZZ LIGHTYEAR



GAMEBOY

POKEMON YELLOW

POKEMON GOLD



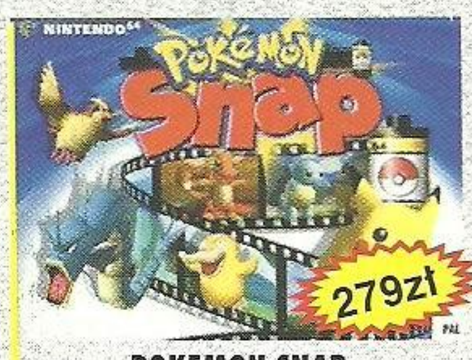
POKEMON SILVER

FINAL FANTASY VIII

CTR

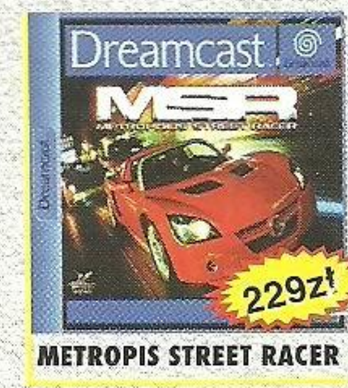
WRESTLEMANIA 2000

STARCRAFT



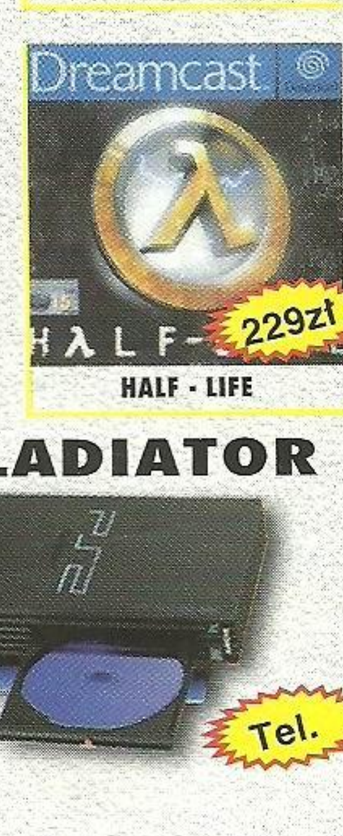
POKEMON SNAP

DREAMCAST + GRA



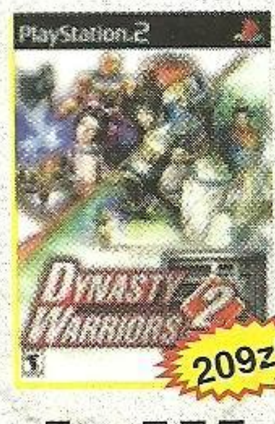
METROPIS STREET RACER

SHENMUE



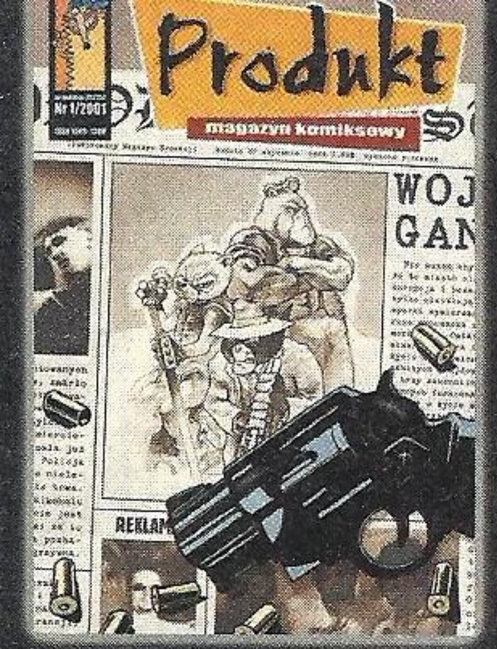
HALF - LIFE

PS 2 + GLADIATOR



... i inne produkty zawsze w dobrych cenach !!!

FIRMA ZASTRZEGA SOBIE PRAWO DO ZMIANY CEN



Te i inne wypasione komiksy przeczytasz tylko w magazynie komiksowym PRODUKT

Gazeta Wyborcza

GANGSTA

DREN: SIRENA

EMILIA TANK PRIESTER

NEO PLUS

nr 30 marzec
(03/2001)
issn 1505-8204

Redaktor naczelny
Marcin Górecki

Z-ca red. nacz.
Krzysztof Papliński

Zespół redakcyjny
Łukasz Bura
Anek
Jakub Głuszkiewicz
Marcin Kawa
Szymon Maślak
Miłosz
Grzegorz Oleksiuk
Florian Piotrowski
Tomek Rejdych
Marcin Sikora
Bogdan Wiciński

Oprawa Graficzna
Independent Design Group

Korekta
Mr. Hanky the Xmas poo

Naświetlenia
Studio Kwadrat

Druk
ELANDERS Polska
00-031 Warszawa
ul. Szpitalna 6 p. 8
tel 022 625-18-00

Adres do korespondencji
-NEO PLUS-
Skrytka Pocztowa 85
00-963 Warszawa 81

e-mail
gulash@neoplus.com.pl
banan@neoplus.com.pl

www
www.neoplus.com.pl

Prenumerata hotline
tel: (0-22) 643-62-65

Zamówienia reklamowe
tel / fax: (0-22) 654-15-32

Wydawca
Independent Press

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji. Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Greetz:
G-Ash: JoAnNa :))), Paktofonika (damn!), Fisz (wow!), WWO i Zipera (geez!)
Ban: wszyscy pasterze i hodowcy
Razem: wszystkich Iss'erów - dzięki za support!

Bez względu na to, co możecie na ten temat myśleć, wiadomość o zakończeniu przez Segę produkcji Dreamcasta nie należy do smutnych. Najważniejsze jest bowiem to, że Zyga pozostanie w branży i zacznie robić to co potrafi najlepiej - czyli gry. Jesteśmy świadkami swoistej zmiany warty i na miejsce starego, zasłużonego weterana hardware'u wkracza nowy potentat - Microsoft. Czy firma Gatesa potrafi odnaleźć się na nowym rynku - okaże się prawdopodobnie dopiero za rok.
Takich rozterek nie ma za to Nintendo ze swoim bestsellerem GBA na horyzoncie. Nowa konsola, przy której dłubie Marian nie jest może skazana na sukces, ale z pewnością ma lepszą pozycję startową niż Xbox. Nawet pomimo, że konsola Microsoftu jest zdecydowanie najpotężniejszą pod względem parametrów technicznych, gracze na całym świecie (a zwłaszcza w Japonii) patrzą na nią z pewną nieufnością. Skoro zaś o nieufności mowa, to promyki światła zaczynają wreszcie świecić na froncie PS2. Nieznaczna obniżka ceny konsoli to co prawda pikuś, ale wreszcie mieliśmy okazję zagrać w dwie zupełnie nowe i naprawdę fachowe gry na tę konsolę.
Wreszcie zaczyna się coś dziać. Ale najważniejsze i tak będą gry.

BiG [Banan i Gulash]

MGS2
METAL GEAR SOLID 2

Graliśmy w pierwszą z dwóch najbardziej oczekiwanych gier na PlayStation 2. Wrażenia, mnóstwo nowych screenów i wszystko to, czego możecie oczekiwać...

strona 21

GT3-As
GRAN TURISMO 3 A-Spec

... ale to nie wszystko, bo graliśmy też w drugą grę z owej dwójki. Czy GRAN TURISMO 3 A-Spec rzeczywiście stanowi olbrzymi postęp naprzód w stosunku do poprzenich części? A może top wyżo G2 wysokiej rozdzielczości?

strona 26

WOJNA
O MIEJSCE POD TELEWIZOREM

Małe żołnierzyki, misie i klocki muszą spadać. Na nasze living-roomy ostrzą sobie bardziej i mniej kanciaste pudełka wszelakiej maści i rozmiarów. Czy zwycięży zgrabny konus PSone, wystrzeliwujący tosty GameCube, enigmatyczny monolit PS2 czy może nieduży ale ciężko chory już Dreamcast? Nie wiecie? Czas przewrócić trzydzieści stron i się dowiedzieć...

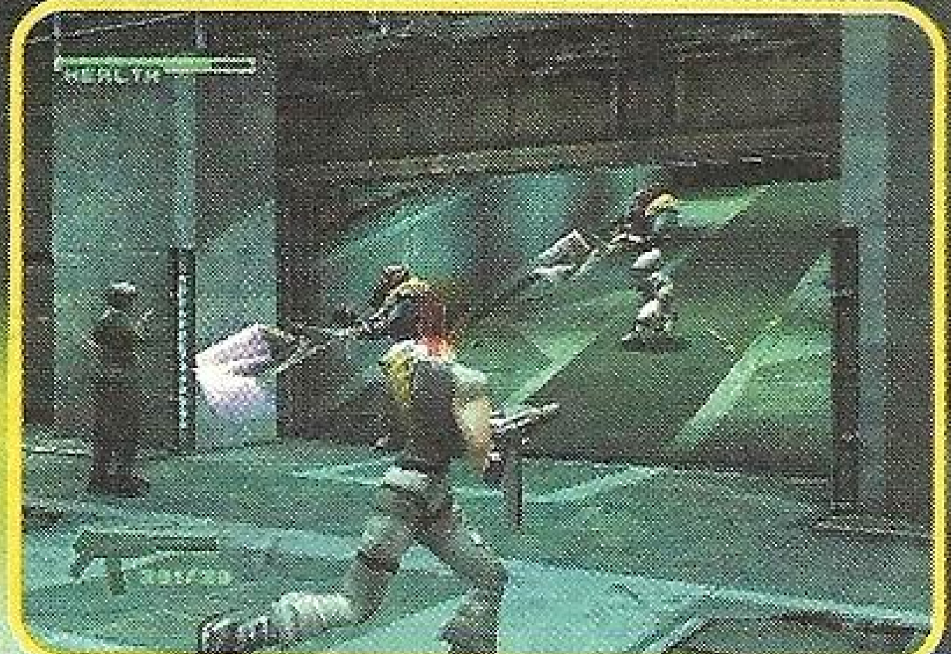
str 31

menu

Transmission no. 30

Oni str. 58

Czy gra, w której wcielamy się w postać wysportowanej i uzbrojnej po zęby Azjatki może być kiepska?



C-12 Final Resistance str. 62

Jedna z ostatnich prawdziwych pierwszoligowych gier na PlayStation.

Fear Effect 2: Retro Helix str. 54

I jeszcze raz PSX! Przed nami prequel wspaniałej przygodówki sprzed roku.

Record Of Lodoss War str 68

Zachwycony Brat wystawił dziewiątkę tej grze rplg na Dreamcasta...

Darkstone - str. 70

I jeszcze jedna dobra gra na PSX'a! Oprócz recenzji przygotowaliśmy dla was opis. Flik zaprasza do lochów.

news

SEGA STORY: KONIEC PRODUKCJI DREAMCASTA 5

importy

FIGHTING VIPERS 2 20
METAL SLUG X 19

raport

GRAN TURISMO 3 A-Spec 26
METAL GEAR SOLID 2 21
WOJNA O MIEJSCE POD TELEWIZOREM 31

recenzje

A1 GAMES: RACING 43
C-12 FINAL RESISTANCE 62
CASTROL HONDA VTR 42
CAPCOM VS SNK 64
DARKSTONE 70
DRIVING EMOTION TYPE-S 48
DUCATI WORLD 54
EQUESTRIAD 2001 42
FEAR EFFECT: RETRO HELIX 66
FORD RACING 42
FORMULA 1 WORLD CHALLENGE 42
GUNBIRD 2 43
INCREDIBLE CRISIS 57
IRON ACES 53
KNOCKOUT KINGS 2001 47
KSIĘGA DŻUNGLI: GROOVE PARTY 56
MEGAMAN X5 55
NBA HOOPZ 45
NBA LIVE 2001 47
ONI 58
POKEMON PUZZLE LEAGUE 55
RECORD OF LODOSS WAR 68
SPAWN 60
STREET FIGHTER III: Third Strike 43
SUMMONER 69
THE TYPING OF THE DEAD 56
TOY RACER 42
UEFA DREAM SOCCER 46
UNREAL TOURNAMENT 61
WARM UP! 43
WINTER X-GAMES SNOWBOARDING 44
WWF NO MERCY 65

help!

C-12 FINAL RESISTANCE 79
DARKSTONE 74
FEAR EFFECT 2: RETRO HELIX 82
RECORD OF LODOSS WAR 76
TIPS & TRICKS 86

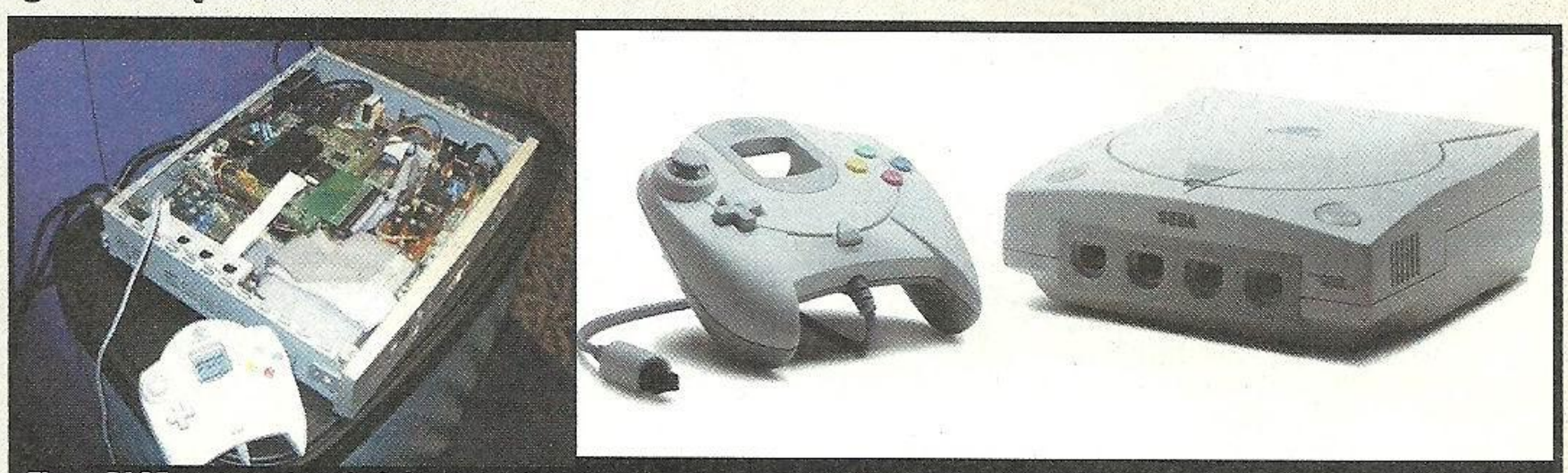
redakcja

ARCADIA 88
ARCHIWALIA 93
COOL STUPH 98
FAQ 94
GAWĘDY PO FAI 89
ISS PARTY 84
POCKET 71
PRENUMERATA 91

NEWS

SEGA kończy produkcję DC

Głębokie rozczarowanie, ale i ulga. Tak w skrócie można podsumować decyzję Segi, która zapadła w ostatnich dniach pierwszego miesiąca 2001 roku.



Firma PACE zaprezentowała już set-top box oparty o wnętrzności Dreamcasta. Urządzenie będzie kosztować ok 700 funtów i będzie służyć do odbioru filmów na zamówienie oraz do gier. Na razie pod uwagę wchodzi jedynie Anglia.

Dnia 23-ego stycznia japoński dziennik Nihon Keizai Shimbun zamieścił na pierwszej stronie informację, z której wynikało, iż z początkiem marca bieżącego roku Sega zamierza wstrzymać produkcję swojej konsoli. Co więcej, artykuł wspominał również o całkowitym wycofaniu się firmy z rynku sprzętowego oraz o pięciu tytułach będących w produkcji na Sony PlayStation 2 i kolejnych dwóch na GameBoy Advance. Informacja ta jak burza przetoczyła się przez większość serwisów internetowych, a nawet została podchwycona przez agencję prasową Reuters. Proszony o komentarz Charles Bellfield z Sega Of America, po raz kolejny wskazał, iż są to jedynie plotki mające zaszkodzić wizerunkowi firmy i jednocześnie zapewnił o pełnej dedykacji dla DC. Niestety - dzień później sensacyjne doniesienia japońskiego dziennika stały się faktem, znajdując potwierdzenie w specjalnym oświadczeniu tamtejszego oddziału Segi. Ostatecznie po serii stosownych wypowiedzi i not prasowych, które napływały do końca miesiąca, było wiadomo, iż pewna era, niestety, dobiegła właśnie końca.

Na początku kierownictwo Sega of America przeprowadziło videokonferencję, na której zaprezentowano główne cele i powód przeprowadzanych zmian. Jak wiadomo Dreamcast był sprzedawany według standardowego modelu, w którym firma oferuje konsole po cenie odpowiadającej kosztom lub nieco poniżej kosztów produkcji. Właściwy dochód pochodzi natomiast ze sprzedaży gier. W momencie obniżania ceny konsoli oraz zwiększania wydatków na reklamę zaczęły rosnąć koszty, które nie znajdowały pokrycia w przychodach ze sprzedaży gier. Dodatkowo, biorąc pod uwagę fakt, iż firma w ostatnich latach regularnie ponosiła straty, podjęto następujące decyzje: produkcja Dreamcasta zostaje ostatecznie wstrzymana z końcem marca bieżącego roku, a koncern całkowicie wycofuje się z rynku hardware. Zapasy magazynowe, w postaci 2.5 miliona konsol, zostaną wyprzedane do końca roku. Aby stało się to realne Sega obniżyła w USA cenę konsoli do $99 a w Japonii do 9900 jenów i planuje dalsze prowa-dzenie działań marketingowych. W dalszym ciągu pozostaje aktualna możliwość licencjonowania technologii DC. Świadczy o tym umowa zawarta z Pace Micro Technology, dzięki której firma ta będzie produkować set top boxy w oparciu o architekturę DC. W efekcie zaistniałych zmian Sega ma koncentrować się od teraz wyłącznie na rynku oprogramowania, przyjmując strategię określaną jako "platform agnostic". Oznacza to, iż developer nie będzie lojalny wobec jednej platformy, a gry mają się ukazywać na wszelkie możliwe konsole. Tym samym pierwsze tytuły na PS2 przewidywane są już tego lata, natomiast do marca 2002 będzie to ogółem 60 "multiplatformowych" pozycji. Poza PS2 i GBA potwierdzono również, iż firma posiada development kity na Microsoft Xbox oraz Nintendo GameCube. W efekcie przyjętej strategii Sega zamierza osiągnąć status największej firmy publikującej gry. Pomimo strasznego tonu tych zdecydowanie niekorzystnych wiadomości, sytuacja nie wygląda jednak tak źle jak mogłoby się wydawać. Wielu z obecnych posiadaczy DC zadaje sobie zapewne pytanie, czy powinni zacząć pozbywać się za wszelką cenę swoich konsol. Odpowiedź, teoretycznie prosta, wcale taką nie jest. Faktem pozostaje, iż wbrew oczekiwaniom Dreamcast nie stanowi już długoterminowej inwestycji, a bardziej zaczyna nabierać wartości kolekcjonerskiej. Jednocześnie moment, w którym zacznie on służyć wyłącznie jako przycisk do papieru lub podzieli los swoich poprzedników, wydaje się odpowiednio odległy. W przeciwieństwie do Saturna, Sega nie zamierza bowiem powodować "nagłej śmierci" swojej platformy. Charles Bellfield z SOA stwierdził: "Nie poddajemy się z DC. Będziemy wspierać naszą konsolę przez najbliższe 18 miesięcy, a nawet dłużej, dopóki będzie ona przynosić zyski." I możecie wierzyć, że nie są to tylko puste słowa. Na obecny rok Sega oficjalnie zapowiedziała już 30 tytułów, z czego większość stanowi naprawdę pierwszą ligę i raczej nieprędko, o ile w ogóle, zobaczycie takie gry na innych platformach. Listę otwierają sequele zeszłorocznych #1 czyli: SONIC ADVENTURE 2, HOUSE OF THE DEAD 3, CRAZY TAXI 2, JET GRIND RADIO 2, SPACE CHANNEL 5 II, VIRTUA TENNIS 2 oraz oczekiwana SHENMUE II. Dla fanów gier sportowych przygotowywane są oczywiście: NBA 2002, NHL 2002, NFL 2002, WORLD SERIES BASEBALL 2002 - jak zwykle od Visual Concepts i ponoć wszystkie będą "online". Dodatkową gratkę może stanowić BEACH SPIKERS - siatkówka ze stajni AM2 oraz VICTORY GOAL 2001 - zręcznościowa piłka nożna robiona przez Smilebit. Pozostałe przysmaki to: DAYTONA USA 3, TOEJAM & EARL 3, SEGA BASS FISHING 2, CONFIDENTIAL MISSION, OOGA BOOGA - online rts autorstwa Visual Concepts, OUTRIGGER, BOMBERMAN ONLINE, K PROJECT, ALIEN FRONT ONLINE, PROPELLER HEAD ONLINE - symulator autorstwa Yu Suzuki oraz FAR NATION - multiplayer rpg w stylu EVERQUEST. Nie należy zapominać również o grach, które miały swoją premierę NTSC, a teraz czekają na wydanie w wersji PAL - są między innymi DAYTONA USA ONLINE oraz 18 WHEELER PRO TRUCKER. Dla graczy, którzy nie kupili DC wyłącznie dla gier Segi czeka także odpowiednia porcja tytułów od drugo- i trzecioplano-wych developerów. Liczba gier ogółem, które mają ukazać się na DC w przeciągu następnych 18 miesięcy, szacowana jest bowiem na ponad 100 tytułów. Zapowiada się więc całkiem przyjemna stypa...

Dylemat mogą mieć za to osoby, które dopiero planowały zakup DC. W świetle powyższych wydarzeń oraz w momencie gdy na rynku zaczynają pojawiać się kolejne platformy decyzja taka może budzić spore wątpliwości. Za konsolą Segi wciąż przemawia jednak kilka istotnych argumentów, które warto wziąć pod uwagę. Pierwszym z nich jest bez wątpienia cena, nawet na nasze warunki dosyć przystępna. Trudno na dzień dzisiejszy powiedzieć, czy "światowa" obniżka dosięgnie także nasz kraj, ale w przypadku zakupów warto liczyć się z taką możliwością. Sama konsola jest jednak nic nie warta, bo jak wiadomo liczą się przede wszystkim gry. I znowu w tym wypadku Dreamcast ma prawdziwe pole do popisu. Biblioteka obecnie wydanych tytułów w wersji PAL obejmuje ponad 200 gier, z których większość stanowią naprawdę niezłe pozycje. Tytuły takie jak SOUL CALIBUR, GRANDIA II, SONIC ADVENTURE, CRAZY TAXI, JET GRIND RADIO, POWERSTONE 2, RE: CODE VERONICA, METROPOLIS STREET RACER, SHEN MUE, PHANTASY STAR ONLINE i wiele, wiele innych zdobyły już uznanie graczy i z pewnością dostarczyły niejednemu z nich wspaniałych wrażeń. Pozostając przy grach warto zwrócić uwagę również na drażliwy, jakkolwiek popularny w naszym kraju temat dostępności "piratów", ale przede wszystkim ponownie spojrzeć na listę zapowiedzi, bo to właśnie od niej może zależeć wasza decyzja. Ostatecznie, można pokusić się o stwierdzenie, iż na dziś Dreamcast oferuje w swojej kategorii najlepszy stosunek jakości do ceny, który dodatkowo znajduje wsparcie w bibliotece wspaniałych pozycji. Jedyny haczyk polega na tym, iż rozrywka za jaką ewentualnie przyjdzie zapłacić, nie potrwa raczej dłużej niż wspomniane półtora roku. No chyba, że podchodzimy do tematu z punktu widzenia fana lub kolekcjonera...

Ostatni rok DC będzie z pewnością okazją do wspomnień Segi jako firmy w dużej mierze tworzącej rynek domowej rozrywki. W przedziale lat 1982 - 1998 liczba konsol wydanych przez "błękitnych" była przecież największa spośród wszystkich firm tworzących ten interes. Światło dzienne ujrzały wtedy następujące modele: SG 1000, SG 3000, Master System, Genesis / Mega Drive (Sega CD / Mega CD, 32X, Sega CDX), Game Gear, Sega Nomad, Sega Saturn i oczywiście Dreamcast, który jest ostatnią z nich. Z pewnością nie jest to dobra wiadomość, bo przecież to właśnie Sega była zawsze firmą wnoszącą innowacyjne rozwiązania, czy to w postaci 3D okularów dla 8 bitowej konsoli, czy też nakładek hardware'owych oraz Sega Channel dla Genesis, czy wreszcie takich zabawek jak NetLink, który zastąpiono w DC modemem / broadband'em i zapewniono wsparcie SegaNet'u. Tak czy inaczej etap ten został definitywnie zakończony i jedyne co pozostaje to cieszyć się tym co nas czeka.

AUTOMATY i PLAYSTATION 2 **VIRTUA FIGHTER 4**

Nareszcie!!!

Nie, nie pomyliliśmy się podając na górze tej ramki platformę, na której pojawi się najnowszy fighter firmowany przez mistrza Suzukiego i jego chłopców z AM2. VIRTUA FIGHTER 4 na początku zadebiutuje w salonach gier, a później pojawi się na PlayStation 2. Kropka. Płyta Naomi 2, na której pracować będzie VF4 pozwoli na wyświetlenie 10 milionów poligonów z sześcioma jednoczesnymi źródłami światła! To będzie coś...
Yu Suzuki powiedział też, że pragnie powrotu do podstaw - gra ma więc być przystępna dla każdego, niezależnie od stopnia zaawansowania w poprzednich częściach. Gra dalej stawia na realizm, areny mają być bardziej interaktywne. Na jednej z nich pojawi się wiele ptaków, na innej gigantyczna ławica ryb, a na jeszcze innej oświetlający zawodników helikopter. Ufff...
Podczas wystawy AOU w Japonii Sega ma zaprezentowała pierwsze zwiastuny - screeny i film prezentujący grę w akcji. Z chęcią je publikujemy - wyglądają znakomicie. Duże wrażenie robią modele postaci, ich twarze i detale takie jak paznokcie, żyły czy muskulatura.
Z niecierpliwością czekamy na więcej.

O wypowiedź poprosiliśmy pana Tomasza Chrabąszcza, szefa firmy Lanser.net SA, przedstawiciela Segi w Polsce.

N+: Jak pan skomentuje obecną sytuację w obozie Segi?

TCH: Sega straciła w ostatnich latach sporo pieniędzy. Firma ta nie zarabia na sprzedanych konsolach - nie ma własnych fabryk, w przeciwieństwie do producentów urządzeń RTV, przez co koszty produkcji konsol są większe. Firma zwyczajnie wykrwawiła się na sprzęcie - nie udało jej się zainstalować w domach graczy tylu konsol, ile było w planach. Podstawą istnienia każdej konsoli jest sprzedaż gier i pieniądze z licencji, płynące z tego tytułu do producenta urządzenia. Wygląda więc na to, że Sega powraca do korzeni - odrzuca koszty i koncentruje się na tym, co umie robić najlepiej. Czyli na grach. Opublikowanie informacji o tym, że Sega zamierza wydawać gry na inne konsole spowodowało gwałtowny wzrost wartości akcji firmy na tokijskiej giełdzie. Z biznesowego punktu widzenia, był to doskonały ruch Segi.

N+: Co będzie się dalej działo z Dreamcastem?

TCH: Posiadacze konsol DC nie muszą się martwić - firma zapowiedziała tyle hitów na ten rok, że na pewno nie zabraknie gier. No i Sega postąpiła uczciwie, zapowiadając koniec DC na ponad rok wcześniej. Sega chce sprzedawać i licencjonować technologię Dreamcasta, czego przykładem jest umowa z firmą Pace. Nie możemy też wykluczyć, że Dreamcast będzie dalej produkowany, na przykład przez mające wielką ochotę na „swoją" konsolę koreańskie koncerny. Być może Sega zacznie współpracować bliżej z Microsoftem.

N+: Wiemy, że cena Dreamcasta spadła w USA do 99 dolarów, podobnie w Japonii. Czy w związku z tym Sega Europe planuje obniżkę ceny konsoli?

TCH: Sega chce sprzedać jeszcze 2.5 miliona konsol, a połowa z nich ma być wpuszczona do dystrybucji w Europie. Sega Europe obniżyła cenę na 100 fubtów... A zatem nowa oficjalna cena Dreamcasta w Polsce od pierwszego marca wynosi 699 złotych. Myślę, że to okazja dla wszystkich niezdecydowanych do tej pory. Zresztą spójrzmy prawdzie w oczy - polski gracz nie ma alternatywy. Przy oficjalnej cenie PSone 649 zł, Dreamcast za 699 zł (z o wiele lepszą technologia za niemal te same pieniądze) to dobry interes. No i jest jeszcze Internet...

N+: Czy strategia Segi wpłynęła jakoś na wasze plany dotyczące DC w Polsce?

**TCH: Nadal jesteśmy przy Sedze i będziemy z nią dalej. Ciągle będziemy dystrybuować produkty Segi - zarówno konsole, jak i akcesoria oraz gry.
Staramy się wprowadzać zarówno nowości, jak i starsze tytuły w atrakcyjnej cenie poniżej 100 złotych. Podobnie jak Sega Europe przeprowadziliśmy obniżkę ceny. Patrząc po polskich, stronach WWW prowadzonych przez fanów Segi obserwujemy, że oni także będą dalej z błękitną firmą.**

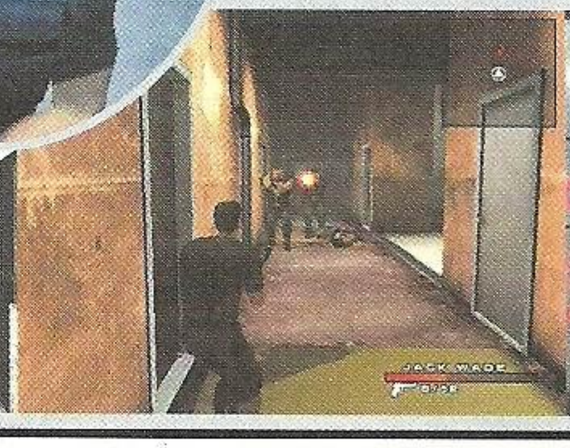
N+: Dziękujemy.

DREAMCAST HEADHUNTER

Kalifornia uber alles

Określana mianem MGS'a skrzyżowanego z "Mad Maxem" i wydanego na Dreamcasta gra rzeczywiście zapowiada się niezwykle słodko. Jesteśmy sobie w samym środku słonecznej i bajecznej Kalifornii zamieszkiwanej przez populację roznegliżowanych sztuk jeżdżących na rolkach i właścicieli siłowni rozlokowanych na pięknych plażach. O dziwo, ten raj na Ziemi zamieszkują też dosyć wrogo nastawieni ludzie, panoszący się strasznie i burzący ten sielski spokój. Skorumpowany rząd i nieudolna policja (czy może vice versa) zupełnie sobie nie radzą z utrzymaniem porządku. I tak właśnie wygląda to w roku 2019.

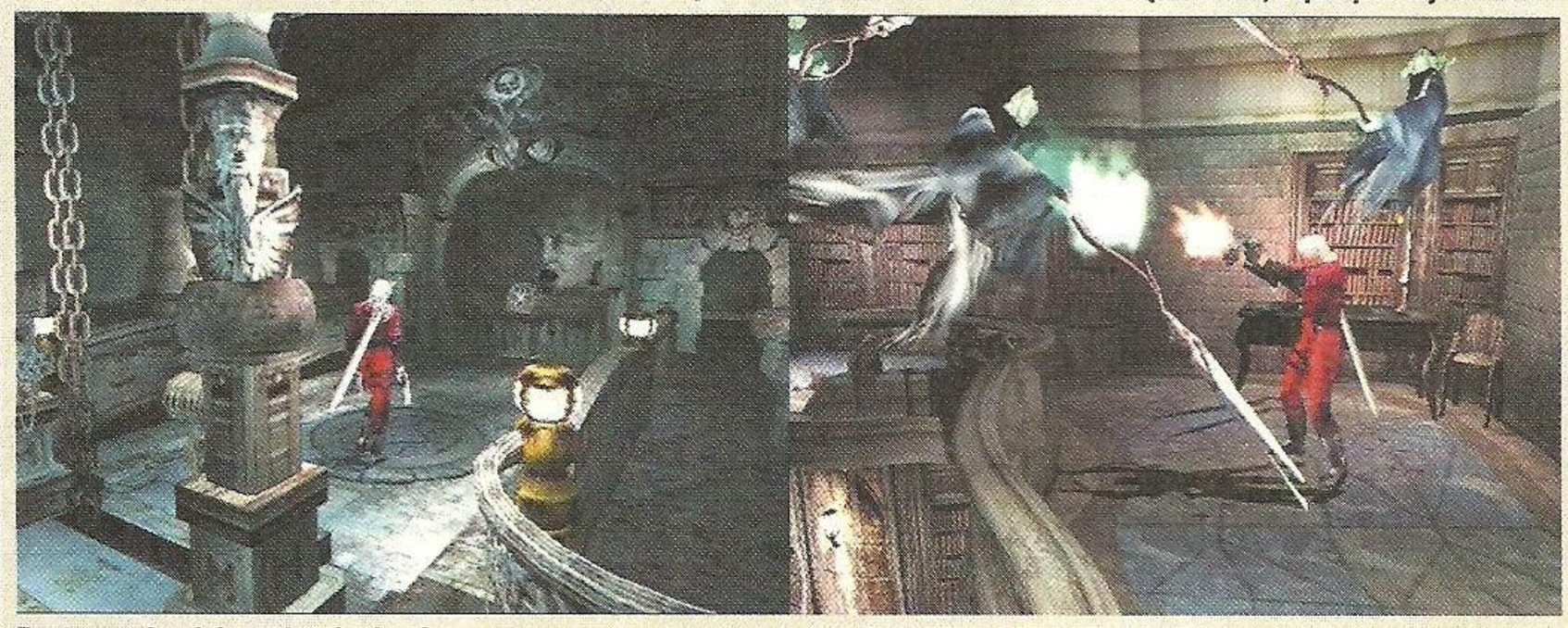
Takie warunki tylko sprzyjają rozprzestrzenianiu się wszelkiego plugastwa i niebawem okazuje się, że najbardziej skuteczną siłą w Kalifornii stają się łowcy nagród. I z pozycji jednego z takich twardzieli najmującego się za pieniądze do wykonywania różnych ciekawych zadań, zaczynamy HEADHUNTERA. Dosyć szybko okazuje się, że jedynie pogardzana przez wszystkich współpraca z rządem ma ręce i nogi. Nie mogąc polegać na swoich policjantach, rząd decyduje się uciekać do mniej czystych sztuczek i wynajmuje nas po cichu do eliminacji początkowo drobnych, ale z czasem - coraz grubszych ryb. Jak się nietrudno domyślić w pewnym momencie nasz bohater zbuntuje się przeciwko wynajmującym go organom albo odkryje jakąś straszliwą tajemnicę, którą one skrywają, ale to dopiero za jakiś czas. Gra przedstawiana jest z perspektywy trzeciej osoby w lokacjach otwartych, i ma przełączać się w tryb znany z Residentów po wejściu do środka terenów zabudowanych. Z tego co widzimy na screenach - jest na co czekać. Grafika jest bardzo dokładna i realistyczna.



PLAYSTATION 2 DEVIL MAY CRY

Dante, postrach wampirów i rezydentów...

Przeciwnicy na razie nie wyglądają specjalnie strasznie. Ot - jakaś banda klaunów z nożami zamiast ręki i wielki, napompowany kurczak.



Dante rewelacyjnie posługuje się mieczem i dwoma pistoletami. John Woo byłby dumny ze swojego białowłosego fana!

Oprawiony w soczyste i krwawe ramki gry DEVIL MAY CRY motyw zemsty głównego bohatera powraca na nasze łamy niczym bumerang. Trzeba Dantego zrozumieć, bo demony, które dopuściły się morderstwa jego ojca to strasznie wredne typy.

Podobno gra we wstępnej fazie produkcji miała być kolejnym Residentem na PS2, ale dosyć szybko okazało się, że drzemie w niej zbyt duży potencjał i sprawy poszły w kierunku zorientowanym bardziej na akcję niż survival horror. W sumie chłopakom z Capcom - Shinji Mikamiemu oraz reżyserowi całego projektu czyli panu Hideki Kamiya udało się zrobić coś na kształt Capcomowskiej wersji CASTLEVANII (którą Konami ostatnimi wersjami mocno osłabiło).

Te dwa tysiące lat, które minęły od śmierci ostatniego bohatera ludzkości - Sparda nie mijały dla Dante'go spokojnie. Przez wieki mozolnie zbierał on doświadczenia w walce z siłami ciemności starając się dorównać swemu wielkiemu ojcu. Teraz wreszcie jego wielki i ostry miecz - spadek po Spardzie ma okazję zakosztować czarnej krwi, której nie udało się upuścić, kiedy władał nim legendarny bohater. Będą combosy z użyciem miecza i spluw naraz...

Lokacje są bardzo szczegółowe. Nie brakuje w nich śladów posoki, którą Dante wytacza hektolitrami z adwersarzy. No i ostatnia fotka - nasz bohater w całej okazałości. Jest kul.

DREAMCAST EVIL TWIN

Zły bliźniak Cyprien

Nie tak dawno na komputery osobiste trafiła ciekawa wariacja na temat przygód "Alicji w Krainie Czarów". Tylko psychopatyczny umysł mógł zaprojektować występujące tam poziomy, a ultramroczny klimat przyprawiał o dreszcze. Brakuje więcej takich gier. Na szczęście niebawem Dreamcast dostanie swoją własną wersję gry o przygodach małego, zagubionego dziecka w dziwnym i przerażającym świecie będącym owocem wyobraźni osoby niezbyt normalnej.
Już sam wygląd tego zaniedbanego, małego chłopca wystarczy żeby przekonać się o niebanalnym klimacie "Złego Bliźniaka". Główny bohater gry - Cyprien jest sierotą, która w dzień swoich urodzin zostaje siłą wepchnięta do świata zaludnionego przez istoty wyjęte z najgorszych możliwych koszmarów. Pragnąc dowiedzieć się czyją sprawką było ściągnięcie go na ten gorszy ze światów, Cyprien pragnie dotrzeć do samego sedna sprawy i zmierzyć się ze swoim ciemiężycielem. No i przy okazji - wrócić na imprezę...
Pomoże mu w tym pewna ciekawa cecha. Otóż przy pomocy swojej wybujałej wyobraźni Cyprien potrafi zmieniać się w SuperCypriena - potężną istotę obdarzoną tajemniczymi siłami.
Oprawa najnowszej gry Ubisoftu jest niezwykle świeżą rzeczą w porównaniu do ich poprzedniego, uznanego platformera - RAYMANA 2. Nie powiem, ale z tego co do tej pory widziałem, świat po którym porusza się Cyprien wydaje mi się o wiele bardziej kuszący niż ten znany z RAYMANA. Mrocznych platformerów nie mamy niestety zbyt wiele, a to wydaje mi się swego rodzaju następcą SHADOW MANA. Nie to samo, ale zmierza w dobrym kierunku...

PLAYSTATION TOY STORY RACER

Jak już nie ma się pomysłu jaką zrobić grę, a w dłoni leży jakaś ciepła licencja należy szybciutko zrobić racerka gokartowego (nie mogę się nadziwić, że jeszcze nie było wyścigu gokartów z ARMY MEN). No i już wiecie co można przeczytać poniżej. Buzz, Woody, Pan Ziemniak i porcelanowa sztunia będą pomykać w swoich specjalnie zaprojektowanych pojazdach, a celem będzie oczywiście jak najszybsze dotarcie do mety.
Co mówicie? Czy będą power-upy? Oczywiście, że tak.
Na szczęścia autorzy nie zapomnieli się i zaproponowali też coś więcej ponad zwyczajne wyścigi. Będzie też tryb a la DESTRUCTION DERBY, gdzie zwycięża ostatni pozostały w karoserii silnik, oraz tryb turniejowy, gdzie wygrywa zawodnik z największą liczbą punktów. Zaraz, napisałem punktów? No więc w grze nie zbiera się punktów, lecz plastikowe żołnierzyki. Ale fajnie.

Point Blank 3

Nie ucieszy się pająk, oj nie ucieszy. Leżący sobie spokojnie w kącie GunCon właśnie dostaje swoją kolejną szansę ze strony cieszącej się pewną popularnością serii humanitarnych strzelanek. POINT BLANK 3 ma mieć pięć trybów gry. Trening pozwala przećwiczyć różne plansze i postrzelać do znajdujących się tam obiektów, potem jest Endurance na jednego gracza, poza tym jest Arcade (kooperacja albo rywalizacja dla dwóch lub zwyczajne rozwalanie celów dla jednej osoby) a na końcu mamy jeszcze tryby Turnieju i Walki Zespołowej. W sumie strzelnic, czy też mini gierek ma być około 80.

PLAYSTATION 2 BALDUR'S GATE - DARK ALLIANCE

Wrota Baldura na ekranie twojego telewizora!

Maniacy PeCetowych, tradycyjnych rpg-ów rozgrywanych w świecie AD&D od dłuższego czasu mają w BALDUR'S GATE prawdziwą ostoję. Tym większe było nasze zdumienie, kiedy okazało się, że producent obydwóch części komputerowego przeboju, czyli Black Isle Studios, szykuje zupełnie nowy projekt gry na PlayStation 2. Pewnie nie byłoby w tym nic szokującego, bo już jakiś czas temu mówiło się o konwersji pierwszych "Wrót Baldura" na PSX-a, ale nowo ogłoszony projekt jest zupełnie nowym tytułem. I poza tytułem nie ma absolutnie nic wspólnego z pozostałymi grami. Akcja przedstawiona jest z kamery a la DIABLO, czyli w rzucie izometrycznym. Gra ma charakter raczej zręcznościowy, ale nie zostanie pozbawiona klimatu AD&D. Czyli szykuje się jeden z tych rpg-ów, na których brak Brat tak żałośnie narzeka. Wiecie - tawerny z tłustymi, cycatymi dziewojami roznoszącymi kufle, ponurzy wędrowcy wpatrzeni w butelkę stojącą na stole i banda zawadiaków podejrzliwie łypiących spod oka na każdego nowego przybysza w lokalu.
Niezwykle szczegółowa grafika i sporej wielkości postacie przewijające się na ekranie wystawiają grafikom dobrą ocenę. Oprócz sylwetek postaci, bardzo dobrze wyglądają też napotykane przedmioty i obiekty. Olśniewająca jest też gra takich detali jak roztrzaskujące się beczki czy pękające pod wpływem ciosów szkielety. Woda rozpryskuje się pod stopami, śnieg powoli sypie na zbocza gór itd.
Wszystko to przedstawia się niesamowicie. W grze sterujemy jedną postacią. Wskaźniki na ekranie zostały uproszczone, bardzo intuicyjne jest też sterowanie (blokowanie, zadawanie ciosów trzymaną bronią, zmiana oręża, ataki magiczne itd.).

W podsumowaniu możemy powiedzieć tylko jedno - chwała Black Isle Studios za stworzenie nowej gry, a nie konwertowanie jednego z wydanych już na PeCety BALDUR'ów.

MILIA 2001

Francuskie targi Milia mają się do poważnych targów gier tak jak kęs francuskiej bagietki do obiadu we włoskiej restauracji - czyli są gorsze, mniejsze, i generalnie bez sensu.

txt: Adrian Chmielarz

Spróbujcie znaleźć w Internecie jakiekolwiek użyteczne informacje o imprezie, a kompromitująco polegniecie. I pewnie w N+ targi nie zostałyby zaszczycone nawet krótką notką gdyby nie fakt, że wystąpiłem jako naoczny świadek i czymś tam jednak mogę się z wami podzielić. Zgodnie z wyznawaną przeze mnie zasadą "nie ma tego złego" spróbuję opisać wam pokrótce te zalety Milii, które po długotrwałych poszukiwaniach i przemyśleniach udało mi się odnaleźć.

Miejsce 5:
Cisza i spokój. Wbrew pozorom, to dla mnie zaleta targów. Takie na przykład amerykańskie E3 to jeden wielki hałas, tysiące monitorów, głośniki, przy których można suszyć pranie, mnóstwo ślicznotek przebranych za postacie z gier, spadające na głowę ulotki i ogólny chaos. Nie jest to oczywiście broń Boże nic złego, ale czasem przyjeżdżam na targi faktycznie w celach stricte biznesowych i chciałbym mieć możliwość spokojnego skupienia się na interesach. Milia to zapewnia, choć złośliwi będą twierdzić, że w swoich zapędach targi poszły nieco za daleko, przez co w ogóle nic się na nich nie dzieje...

...ale nie jest to oczywiście prawda. Widziałem kilka, w rzeczy samej interesujących gier, na przykład przeznaczonego na PS2 "Snowboarding Detective" (czyli "Detektyw na snowboardzie", daję słowo honoru, że tak to się nazywa), gdzie wątek arcade'owy okraszony został kryminalną fabułą. Sony oficjalnie ogłosiło, że biblioteka gier na PS2 wzbogaci się o "Alone in the Dark 4" oraz "The Sims". Pierwsza z tych gier - choć mało oryginalna - wygląda naprawdę dobrze i widać, że w produkcję zainwestowano całkiem niemałe pieniądze. "The Sims" to legenda, jedna z lepiej sprzedających się gier na peceta w 2000 roku. Jej przełomowość polega m.in. na tym, że jest to tytuł, w który bardzo chętnie grają kobiety. Dotychczas wszystkim wydawało się, iż gry dla płci żeńskiej to obcięte z trudnych momentów przygodówki, tymczasem okazało się, że dziewczęta nie tyle chcą gier idiotoodpornych, co tych utrzymanych w realiźmie i opowiadających o emocjach i namiętnościach. Sterowanie w "The Sims" losem komputerowego człowieczka jest dla nich w sam raz i jeśli dotychczas wasz PS2 był karmiony tylko mordobiciami i wyścigówkami, to przygotujcie swoją konsolę na szok żołądkowy.

Miejsce 4:
Brak Xboxa. No dobra, faktycznie trudno uznać to za zaletę. Musicie jednak pamiętać, że Milia to targi przede wszystkim multimediów i internetu, a na gry jest specjalne wydzielone pięterko. Microsoft był obecny i to z całkiem sporym stanowiskiem, i moim zdaniem brak Xboxa był zamierzony. Otóż firma Billa zasponsorowała stanowiska dla młodych, obiecujących developerów (z Polski byli m.in. Techland i Longsoft) oraz intensywnie promowała DirectX (włącznie z gigantycznym DirectX Techno Party). I w tym sensie brak Xboxa mnie cieszył - bo znaczy to, że PC ciągle jeszcze nie umiera jako platforma do gier, a wręcz przeciwnie.

Miejsce 3:
W pewnym momencie targi zagęściły się tak, jakby właśnie zrobiono prezentację Virtua Fighter 4. Wyszedłem właśnie na chwilę zaczerpnąć świeżego powietrza (w lutym w Cannes jest 20 stopni), i oczy moje zaatakował widok chyba z 15 limuzyn stojących równiutko przed Pałacem. Po powrocie do środka zobaczyłem przemieszczającą się tłuszczę wokół jakiegoś centralnego osobnika i zorientowałem się, iż targi zaszczycone zostały VIPem. Ponieważ wzrost mam słuszny, szybko dojrzałem, iż jest nim Lionel Jospin, premier Francji. Zabawne było to, że znalazłem się chyba we wszystkich newsach w krainie Asterixa, bo chcąc sprawdzić jakość ochrony premiera podszedłem chyba na metr od niego, a żem wyższy od wianuszka wielbicieli (i samego polityka), tedy przebijałem z każdego kadru. Nawiasem rzecz biorąc premier nie miał chyba żadnej ochrony, co w dobie gier typu Silent Scope wydaje się nieco ryzykowne. Wyobrażacie sobie A.K. na Gambleriadzie?...

Miejsce 2:
Grywalność nigdy nie umiera... Rozbawiła mnie historia ze stanowiskiem Sony. Otóż dnia pierwszego na kilkunastu PS2 pokazywano tylko 2 gry: Gran Turismo 3 i jakąś Formułę. Niestety, ku rozczarowaniu organizatorów tłum skrzętnie salę Sony omijał, wykazując w ten sposób okrutne lekceważenie dla menedżerów, którym wydawało się, że Europejczycy powinni bić czołem o ziemię za sam fakt pokazania GT3. Przerażona ekipa Sony uratowała się prostym, acz skutecznym trikiem. Wyciągnęli płytkę z GT3, wsadzili płytkę z Tekkenem Tagiem i voila, zaczęły się robić kolejki.

Miejsce 1:
Największa i niekwestionowaną zaletą odbywających się w Cannes targów Milia jest fakt, że odbywają się w Cannes. Lazurowe wybrzeże to bardzo ładne miejsce i nazwane zostało tak efektownie nie od parady. Błękitne niebo, palmy, piękne dziewczyny i miliard knajpek. Jak wiadomo, w Cannes odbywa się słynny festiwal filmowy, i zawsze to miło powiedzieć: "A tak, byłem w Pałacu, szczerze mówiąc wieśniactwo, taki wielki, nieco komunistyczny w dizajnie moloch". Organizatorzy mają jeszcze małą robotę do wykonania, mianowicie powinni przenieść targi na maj czy czerwiec - wówczas słoneczko grzałoby wystarczająco mocno, by śmigać po plaży w gatkach. Nikt nie udawałby, że chodzi o jakieś gry, multimedia, internet czy inne tego typu trudne wyrazy. Howgh.

PS2 NBA STREET

Powołaną do życia przy okazji premiery SSX nowy oddział EA Sports o krótkiej, lecz mówiącej wszystko nazwie BIG planuje kolejny atak. NBA STREET to zupełnie nowe podejście do basketu. Bo będzie to streetball. Tym razem wrzucanie pomarańczowej kuli do kosza nie będzie odbywać się w atmosferze migających fleszy i pośród ryku rozwrzeszczanej widowni, a na ulicy. Gra pozwoli nam przenieść się do ciemnych zaułków prawdziwych amerykańskich miast takich jak Nowy Jork, Los Angeles czy Boston.

Electronic Arts Sports udało się nakłonić do sesji motion-capture najlepszych ulicznych graczy. Firma obiecuje także obecność w grze gwiazd NBA (!)w specjalnych drużynach. Chłopaki wrócą na własne podwórka, by pograć w kosza z kumplami. Gdy ich pokonamy, będą dostępni jako postacie do wyboru. Gracze będą walczyć o kasę, a za kasę kupować lepsze stroje, bądź robić sobie efektowne tatuaże. Nie zabraknie także sekretów. Przeznaczona dla jednego bądź dwóch graczy NBA STREET pojawi się pod koniec roku.

PS2 PROJECT EDEN

Jakiś czas temu pisaliśmy już o tej drużynowej grze akcji z mocno zarysowaną fabułą, ale macie prawo nie pamiętać. Sprawa dzieje się w przyszłości, a my wcielamy się w rolę dowódcy ekipy do zadań specjalnych składającej się z czterech osób. Naszym zadaniem jest sterowanie jedną z nich i wydawanie rozkazów, które następnie muszą oni wykonywać w celu pomyślnego ukończenia misji. Ta zaś polega na sprawdzeniu co złego dzieje się na niższych piętrach. Bo wiedzcie, że w przyszłości przedstawionej w tej grze ludzkość zaszła absurdalnie wysoko i nowoczesne drapacze są tak strzeliste, że prawie już nikt nie zapuszcza się na najniższe poziomy, gdzie słońce praktycznie nie dochodzi. Oczywiście miejsce to jest siedliskiem różnych przestępczych organizacji, tajemniczych sekt i anarchistycznych grup walczących o utorowanie sobie drogi na górę, do życiodajnego światła.
Każdy z członków ekipy jest świetnym wojownikiem, ale też każdy specjalizuje się w nieco innej dziedzinie.
Wszechstronny szef Carter, potężny cyborg Amber, zręczny technik Andrea oraz przebiegły hacker Minoko zostaną pokierowani przez gracza i rozwikłają tajemnice tragicznego wydarzenia na

niższych piętrach. Gra oferować ma sporo zagadek do rozwiązania - aby wszystko ładnie się ułożyło trzeba będzie wykorzystać umiejętności każdej z postaci. Sterujemy naraz tylko jedną z nich, ale możemy polecać innym aby albo szli za nami, albo zostawali na miejscu, albo podejmowali działania na własną rękę. Autorzy obiecują złożone zagadki z wykorzystaniem umiejętności każdej z postaci, różne drogi osiągania wyznaczonych celów i sporo zabawy.

RENOMA

FIRMA WYSYŁKOWA

05-300 Mińsk Mazowiecki
ul. Stanisławowska 1/18

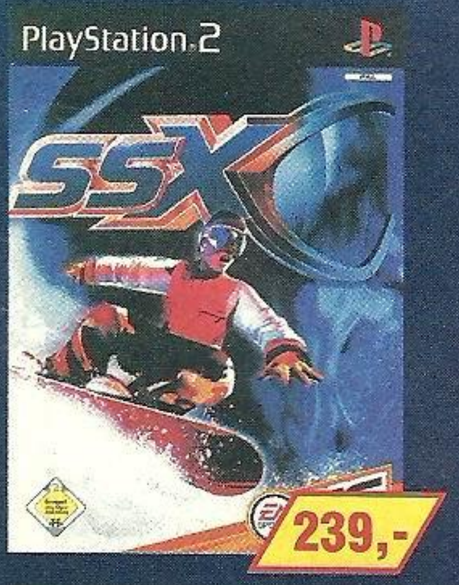
tel. 0-602 32 36 91
czynne codziennie od 9.00 do 19.00
e-mail: renoma@tenbit.pl

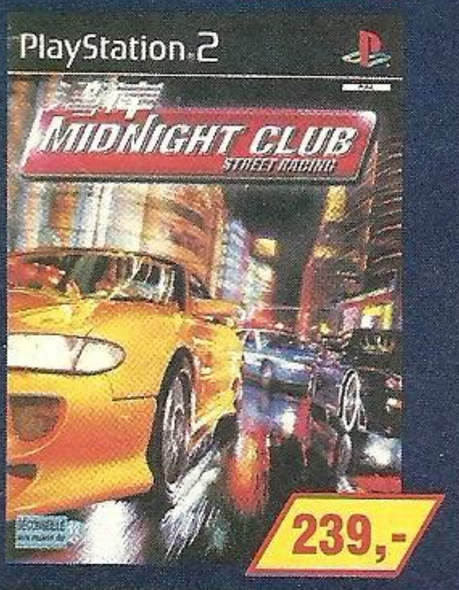
WYMIANA GIER

Możliwość negocjacji cen!!!

Wymieniamy gry o zbliżonym czasie ukazania się o podobnej wartości rynkowej

Skupujemy i sprzedajemy używane konsole i gry (tylko hity)





SONY PSX

	NOWE	UŻYW.
KONSOLA PSX	599,-	399,-
DUAL SHOCK	99,-	79,-
KARTA PAMIĘCI MAX	39,-	
JOYPAD	39,-	
KABEL RGB	39,-	
ACTION REPLAY	89,-	
ALIEN RESURRECTION	195,-	159,-
ALLADIN	195,-	149,-
BOND 007	129,-	109,-
COLIN MCRAE	109,-	79,-
COLIN MCRAE 2	175,-	129,-
COLONY WARS RED SUN	119,-	89,-
COMAND&CONQUER RET.	109,-	89,-
CRASH 3	99,-	79,-
CRASH BASH	195,-	149,-
CROC 2	159,-	79,-
DIE HARD TRILOGY 2	185,-	129,-
DINO CRISIS	179,-	139,-
DINO CRISIS 2	195,-	149,-
DRIVER	99,-	79,-
DRIVER 2	199,-	139,-
DUKE NUKEM 3	195,-	149,-
FEAR EFECT	195,-	145,-
FIFA 2000	189,-	149,-
FIFA 2001	195,-	149,-
FINAL FANTASY 7	109,-	79,-
FINAL FANTASY 8	109,-	89,-
FINAL FANTASY 9	199,-	159,-
FRONT MISSION 3	195,-	149,-
GOLDEN EYE 2	189,-	149,-
GRAN TURISMO 2	99,-	79,-
GTA	109,-	79,-
GTA 2	199,-	149,-
ISS 2000	189,-	149,-
ISS EVOLUTION	145,-	129,-
ISS PRO 98	139,-	109,-
LEGACY OF KAIN 2	169,-	119,-
LEGEND OF DRAGON	195,-	149,-
LEGEND OF MANA	195,-	149,-
MEDAL OF HONOR 2	195,-	149,-
MEDIEVIL 2	159,-	119,-
METAL GEAR SOLID	139,-	109,-
MISSION IMPOSSIBLE	159,-	119,-
MUSIC 2000-PROG.MUZYCZNY	189,-	149,-
NBA 2000	199,-	159,-
NBA 2001	195,-	149,-
NEED FOR SPEED 4	190,-	149,-
NHL 2001	195,-	149,-
NIGHTMARE CREATURES 2	189,-	149,-
PARASITE EVIL2	199,-	159,-
QUAKE 2	190,-	139,-
R2R	179,-	139,-
RALLY CHAMPIONSHIP	195,-	139,-
RAYMAN 2	190,-	149,-
RESIDENT EVIL 3	190,-	149,-
RIDGE RACER 4	190,-	99,-
ROLLCAGE 2	195,-	139,-
SHADOW MAN	159,-	119,-
SILENT HILL	159,-	129,-
SMACK DOWN	195,-	149,-
SPEC OPS	195,-	129,-
SPIDER-MAN	195,-	149,-
SPYRO 3	179,-	149,-
SUIKODEN 2	195,-	149,-
SYPHON FILTER	150,-	99,-
SYPHON FILTER 2	195,-	139,-
TEKEN 3	99,-	79,-
TENCHU 1	109,-	79,-
TENCHU 2	189,-	139,-
TOMB RAIDER 3	149,-	79,-
TOMB RAIDER 4	199,-	149,-
TOMB RAIDER 5	195,-	149,-
TONY HAWK'S 2	199,-	149,-
TOY STORY 2	179,-	129,-
V-RALLY 2	109,-	89,-
NOWOŚCI	TEL.	TEL.

NINTENDO 64

	NOWE	UŻYW.
KONSOLA N64	599,-	279,-
ACTION REPLAY	129,-	
JOYPAD	119,-	80,-
KARTA PAMIĘCI	80,-	60,-
RUMBLE PACK	60,-	50,-
EXPENSION PACK	139,-	99,-
1080 SNOWBOARDING	199,-	139,-
AIRBORDER	159,-	89,-
ALLADIN	249,-	199,-
ARMORINES	249,-	189,-
BANJO-KAZOOIE	229,-	129,-
BANJO-TOOI	249,-	199,-
BEETLE ADVENTURE RACING	249,-	189,-
BLUES BROTHERS 2000	249,-	185,-
CASTLEVANIA	200,-	159,-
CASTLEVANIA 2	249,-	189,-
COMMAND&CONQUER 3D	249,-	169,-
CRUSIN WORLD	199,-	99,-
DIDDY KONG RACING	199,-	99,-
DONKEY KONG 64	195,-	179,-
DOOM 64	149,-	89,-
DUFY DUCK	249,-	199,-
DUKE NUKEM 2	249,-	199,-
EPISOD I RACER	249,-	139,-
EXTREME G	159,-	99,-
EXTREME G 2	159,-	99,-
F ZERO X	129,-	89,-
FORMULA 1	149,-	79,-
GOLDEN EYE	229,-	149,-
GOLDEN EYE 2	239,-	199,-
HERKULES	249,-	189,-
HEXEN	149,-	79,-
HYBRID HEAVEN	199,-	119,-
ISS 2000	249,-	199,-
ISS 98	229,-	159,-
MARIO 64	120,-	60,-
MARIO GOLF	239,-	189,-
MARIO PARTY 2	249,-	179,-
MARIO PARTY	229,-	149,-
MARIO TENNIS	249,-	189,-
MIKI MOUSE RACING	249,-	199,-
MISSION IMPOSSIBLE	229,-	139,-
MORTAL KOMBAT 4	249,-	189,-
NAGANO	159,-	99,-
NBA CURTSIDE	169,-	109,-
NBA JAM 99	249,-	189,-
NBA LIVE 2000	269,-	199,-
PERFECT DARK	219,-	189,-
POKEMON SNAP	249,-	189,-
POKEMON STADIUM	TEL.	TEL.
QUAKE 2	249,-	199,-
RAINBOW SIX	259,-	199,-
RAYMAN 2	200,-	149,-
READY 2 RUMBLE	249,-	199,-
RESIDENT EVIL 2	279,-	219,-
RIDGE RACER 64	249,-	199,-
ROGUE SQADRON	229,-	149,-
RR64	249,-	200,-
SHADOW MAN	249,-	169,-
SUPER SMASH BROS.	249,-	199,-
TOM & JERY	249,-	199,-
TONIC TROUBLE	249,-	199,-
TONY HAWKS 64	249,-	200,-
TOP GEAR RALLY 2	249,-	200,-
TOY STORY 2	249,-	200,-
TUROK 1	149,-	79,-
TUROK 2	199,-	120,-
TUROK 3	249,-	199,-
TUROK RAGS WARS	249,-	159,-
WIN BACK	259,-	219,-
WIPEOUT 64	229,-	149,-
WWF ATTITUDE	249,-	209,-
WWF WRESTLEMANIA 2000	249,-	209,-
ZELDA	229,-	149,-
ZELDA 2	229,-	189,-
NOWOŚCI	TEL.	TEL.

SEGA DREAMCAST

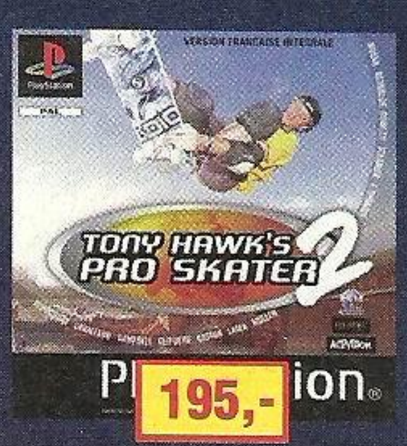
	NOWE	UŻYW.
KONSOLA DREAMCAST PAL	SUPER CENA	
JOYPAD ORG.	145,-	119,-
JOYSTICK PLATFORMA	269,-	TEL.
KARTA PAMIĘCI 1MB	89,-	
KARTA PAMIĘCI 2MB	99,-	
KARTA PAMIĘCI ORG.	145,-	119,-
PISTOLET	189,-	TEL.
BERSERK	199,-	149,-
BLUE STINGER	199,-	129,-
BUGGY HEAT	199,-	129,-
CODE VERONICA	199,-	159,-
CRAZY TAXI	199,-	169,-
DEAD OR ALIVE 2	229,-	169,-
DEEP FIGHTER	229,-	179,-
DEKA 2	199,-	139,-
DRAGONS BLOOD	199,-	149,-
ECCO THE DOLPHIN	229,-	169,-
EVIL TWIN	229,-	189,-
EVOLUTION	229,-	199,-
EXPEN DABLE	229,-	139,-
F1 WORLD GRAND PRIX 2	199,-	159,-
FERRARI 355	219,-	189,-
FIGHTING FORCE 2	199,-	129,-
GET BASS+WĘDKA	429,-	380,-
GTA 2	199,-	149,-
HALF LIFE	229,-	179,-
HIDDEN DANGEROUS	229,-	179,-
HOUSE OF THE DEATH 2+GUN	399,-	379,-
JET SET RADIO	229,-	189,-
MARVEL VS CAPCOM 2	229,-	179,-
MDK 2	199,-	149,-
MERTOPOLIS RACER	195,-	179,-
NBA 2000	199,-	119,-
NIGHTMARE CREATURES 2	199,-	159,-
NOMAD SOUL	229,-	189,-
POWER STONE	129,-	79,-
POWER STONE 2	149,-	99,-
QUAKE 3	229,-	199,-
RAYMAN 2	199,-	139,-
READY 2 RUMBLE	199,-	139,-
READY 2 RUMBLE 2	229,-	189,-
RED DOG	199,-	189,-
RESIDENT EVIL 2	199,-	159,-
SEGA GT	219,-	189,-
SEGA RALLY 2	199,-	139,-
SHADOW MAN	219,-	149,-
SHENMUE	229,-	189,-
SILENT SCOPE	229,-	179,-
SLAVE ZERO	169,-	129,-
SNOW SURFERS	199,-	129,-
SONIC ADVENTURE	199,-	159,-
SOUL CALIBUR	199,-	149,-
SOUL REAVER	209,-	149,-
SPACE CHANNEL 5	229,-	179,-
SPEC OPS	229,-	149,-
SPEED DEVIL	209,-	149,-
SPIRIT OF SPEED 1937	199,-	149,-
STAR WARS RACER	199,-	159,-
STREET FIGHTER 3	229,-	179,-
SUPER SPEED RACER	199,-	99,-
SWWS 2000	199,-	149,-
TONY HAWKS	149,-	99,-
TONY HAWKS 2	229,-	179,-
TOY COMMANDER	199,-	119,-
TOY RACER	229,-	189,-
UEFA STRIKER	199,-	149,-
ULTIMATE FIGHTING	229,-	189,-
VIGILANTE 8	199,-	149,-
VIRTUA ATHLETE	199,-	149,-
VIRTUA FIGHTER 3	199,-	149,-
VIRTUA STRIKER2	199,-	149,-
VIRTUA TENNIS	209,-	149,-
WETRIX	179,-	99,-
WORMS	219,-	189,-
WWF ATTITUDE	199,-	189,-
ZOMBIE REVENGE	199,-	149,-
NOWOŚCI	TEL.	TEL.

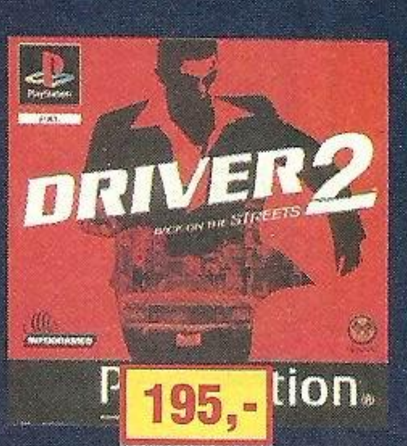
PS 2

	NOWE	UŻYW.
PS2	TEL	
JOYPAD	TEL	TEL
KARTA PAMIECI ORG.	175,-	
PILOT DVD	99,-	
PILOT DVD SONY	TEL	TEL
BUST A MOVE	229,-	199,-
DEAD OR ALIVE 2	229,-	199,-
DINOSAUR	239,-	199,-
DONALD DUCK	229,-	199,-
DYNASTY WARIORS 2	239,-	199,-
ESPN WINTER X-GAMES	229,-	199,-
ETERNAL RING	229,-	199,-
FANTAVISION	199,-	149,-
FIFA 2001	239,-	199,-
FORMULA 1	209,-	199,-
H3O	229,-	199,-
ISS	239,-	199,-
INT. TRACK & FIELD	229,-	199,-
KESSEN	239,-	199,-
KNOCKAUT 2001	229,-	199,-
MADDEN 2001	229,-	199,-
MIDNIGHT CLUB	239,-	199,-
MOTO GP	229,-	199,-
NBA 2001	239,-	199,-
NHL 2001	229,-	199,-
ORPHEN	239,-	199,-
POOL MASTER	229,-	199,-
RAYMAN REV.	229,-	199,-
RC REVENGE	229,-	199,-
READY 2 RUMBLE	229,-	199,-
RIDGE RACER 5	229,-	199,-
SILENT SCOPE	229,-	199,-
SMUGLERS RUN	239,-	199,-
SSX	239,-	199,-
S-TYPE	229,-	199,-
TEKKEN TAG T.	229,-	199,-
THEME PARK	229,-	199,-
TIMESPLITTERS	229,-	199,-
TOP GEAR DAREDEVIL	229,-	199,-
WILD WILD RACING	239,-	199,-
X-SQUAD	239,-	199,-
NOWOŚCI	TEL	TEL

GAME BOY COLOR

	NOWE	UŻYW.
KONSOLA GAME BOY COLOR	279,-	209,-
KONSOLA GAME BOY POCKET	209,-	169,-
ALLADIN	139,-	109,-
ATTACK FROM MARS	145,-	119,-
BOMBER MAN	99,-	79,-
CASPER	139,-	109,-
DONKEY KONG COUNTRY	139,-	109,-
EARTHWORM JIM 2	119,-	79,-
FIFA 2000	145,-	89,-
GEX 3D	99,-	79,-
GTA	145,-	139,-
GTA 2	139,-	109,-
ISS PRO 99	119,-	79,-
MGS	145,-	129,-
MORTAL KOMBAT 4	145,-	79,-
NHL 2000	145,-	119,-
PERFECT DARK	145,-	109,-
POKEMON BLUE	139,-	109,-
POKEMON RED	139,-	109,-
POKEMON YELLOW	139,-	109,-
PRINCE OF PERSIA	145,-	79,-
RAYMAN	145,-	119,-
SPIDERMAN	139,-	109,-
SUPER MARIO BROS	119,-	79,-
SYLWESTER	99,-	79,-
TOM&JERRY	119,-	99,-
TONY HAWKS	139,-	109,-
TOP-GEAR-RALLY	145,-	109,-
V-RALLY	145,-	89,-
WARIO LAND 2	145,-	109,-
WARIO LAND 3	145,-	119,-
NOWOSCI	TEL	TEL





Dece'em ORIGIN'ALNE INFO

Według ostatnich doniesień Agetec planuje pozyskać prawa do publikacji kolejnych produkcji SNK. Obecnie wspomina się o nowym KING OF FIGHTERS 2000 oraz LAST BLADE 2. Jednak najciekawszy tytuł - METAL SLUG 3 - wciąż pozostaje tylko w sferze plotek. Z kolei Titus nabył od Infogrames prawa do publikacji STUNT GP oraz WORMS WORLD PARTY, produkcji Team 17. Tym samym obie gry doczekają się jednak swojej DC premiery. Na marzec zapowiedziano natomiast GIANT KILLERS. Gra ze stajni On-line Sports bazuje na tytule EURO MANAGER 2000. Poza zupełnie nowym interfacem gracze dostaną to o co tak naprawdę chodzi w produkcjach tego typu, czyli: statystyki zawodników, drużyn, rankingi angielskiej ligi, etc. Całość ma ostatecznie zapewnić dobrą rozrywkę każdemu wielbicielowi piłki nożnej.

■ ■ ■

W tym miesiącu ukaże się również THE MUMMY od Konami. Gra stanowi klon TR i ma zawierać sporo ponurych lokacji oraz skarbów jakie trzeba będzie odnaleźć. Kolejną zapowiedzianą grą, tym razem w Japonii, jest ILLBLEED produkcji Climax Graphic. Tym samym 29 marca okaże się jak dobry lub też słaby jest ten survival horror. Prawa do zrozumiałej wersji zaklepało już sobie Jaleco, co oznacza że nie trzeba będzie czekać zbyt długo. Długie czekanie zapowiada się za to na nową grę z bohaterami serii X-Men. Activision oraz Warthog, którzy są odpowiedzialni za produkcję, poinformowali tylko o fakcie istnienia projektu . Nieco wcześniej powinien natomiast ukazać się BLADE 2: BLOODLUST.

■ ■ ■

Tymczasem Crave Entertainment pracuje nad kolejną konwersją z PC. Będzie to SOLDIER OF FORTUNE. Listę zapowiedzi zamyka Peter Molyneux, który ponownie przesunął datę wydania BLACK & WHITE. Powodem jest spora liczba błędów (387), jakie muszą zostać usunięte. Tym samym wersja na "blachę" ma ukazać się pod koniec lutego, a w przypadku DC niestety nie ma na razie konkretnej daty.

■ ■ ■

Ponieważ GD-Rom'y wymagają większej troski od zwykłych cedeków, toteż w ostatnim czasie pojawiają się różne szalone pomysły na przywracanie do życia "uszkodzonych" płyt. Oprócz czyszczenia pastą do zębów marki Colgate, sugeruje się także 30 minutowe mrożenie w lodówce, czy też 30 sekundowe gotowanie padniętych płyt. Następnie powrót do temperatury pokojowej i test w konsoli. Wszystkie pomysły brzmią wyjątkowo idiotycznie ale, jak mówi pewna mądrość ludowa - tonący brzytwy się chwyta...

■ ■ ■

Tokyo Game Show 2001 zbliża się nieuchronnie, w związku z czym pojawiło się kilka pierwszych informacji. Impreza odbędzie się w dniach od 30 marca do 1 kwietnia i po raz pierwszy zabraknie dnia dla prasy. Obecnie zapowiedziało się już 45 firm. Niestety, podobnie jak ostatnim razem zabraknie Segi.

■ ■ ■

SOE osiągnęła całkiem przyzwoite wyniki w trakcie okresu świątecznego. Zamknął się on w 43% udziale w rynku biorąc pod uwagę całkowitą sprzedaż konsol w tym okresie. Sony z PSone zdobyło kolejne 41%. Pozostałe 16% należało do reszty platform. Jednocześnie według danych opublikowanych przez European Leisure Software Publishers Association wynika, iż sprzedaż gier w minionym roku była większa o 16% w porównaniu z danymi za rok 1999. Prognozy w dalszym ciągu pozostają optymistyczne, co świadczy o nieustannym rozwoju rynku gier video.

■ ■ ■

W ostatnim czasie pojawiły się plotki jakoby Midway miał zaprzestać wydawania gier na DC. Sprawy mają się jednak inaczej. Po wydaniu NBA HOOPZ, developer chce zorientować się jaką ma przyjąć strategię.

■ ■ ■

Bardzo ciekawie zapowiada się wiadomość, która niedawno wyszła na jaw. Okazało się bowiem, iż Sega nie do końca jest przekonana o wartości pewnych tytułów, dzięki którym osiągnęła sukces w czasach Genesis. Mowa konkretnie o seriach STREETS OF RAGE oraz SHINOBI. Ich kreator, Yuzo Koshiro na własną rękę stworzył demo SOR4. Całość kontynuuje tradycję serii i ma być chodzonym fighter'em 3D.

■ ■ ■

W trakcie targów AOU Namco ma zaprezentować SOUL CALIBUR 2. Pierwotnie gra była tworzona na Naomi jednak developer zdecydował się przełożyć ją na swój własny board - System 246. W trakcie imprezy również Sega będzie pokazywać swoją, długo oczekiwaną produkcję - VIRTUA FIGHTER 4. Niestety nie w formie grywalnej, ale jako wideo.

■ ■ ■

Inne tytuły, które z pewnością zwrócą na siebie uwagę w trakcie AOU to: HOUSE OF THE DEAD 3 oraz VIRTUA STRIKER 3, którego chęć konwersji na DC wyrazili już autorzy z Amusement Vision .

■ ■ ■

SEGA SMASH PACK ukazał się już w Stanach. Na jednym GD-Rom'ie znajdują się: SONIC THE HEDGEHOG, REVENGE OF SHINOBI, STREETS OF RAGE 2, PHANTASY STAR 2, ALTERED BEAST, COLUMNS, SHINING FORCE, WRESTLE WAR, GOLDEN AXE, VECTORMAN, SEGA SWIRL i VIRTUA COP 2.

■ ■ ■

Pomimo ostatnich decyzji Segi Capcom nie zamierza zmieniać swoich planów wydawniczych i wciąż pracuje nad nowymi grami na DC. Takie stwierdzenie padło z ust jednego z pracowników firmy. Jakby na potwierdzenie zapowiedziano HEAVY METAL: GEOMATRIX - fighter oparty na engine SPAWN'a, z 12 postaciami do wyboru, sporą ilością różnych broni, nowymi arenami i opcją na 4 graczy. Na ścieżce dźwiękowej znajdą się tu takie zespoły jak IRON MAIDEN czy MEGADETH. Inną pozycją, która zapowiada się równie interesująco jest MOBILE SUIT GUNDAM: FEDERATION VS. ZEON. Co ciekawe wersja na DC robiona jest wspólnie z Bandai, podczas gdy odpowiednik arcade z Banpresto. Czy spowoduje to jakieś różnice przekonamy się zapewne niebawem. Na tym jednak nie kończy się support developera. Według pewnego insider'a SOA "odcinkowe" rpg - EL DORADO'S GATE ma ukazać się niebawem w zrozumiałej dla nas wersji.

DREAMCAST **SHENMUE 2**

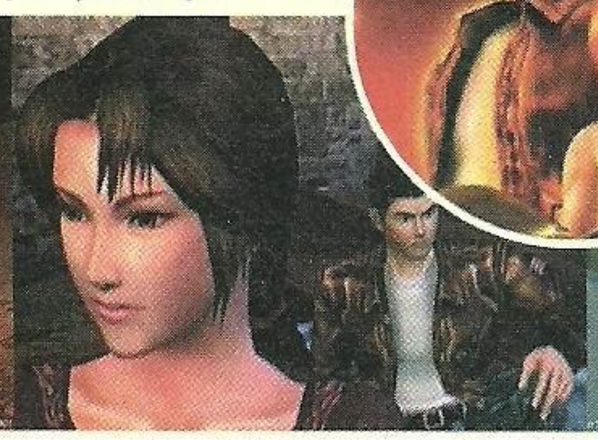
Ryo w Hong Kongu i nie tylko!

Pomimo wielu plotek, SHENMUE 2 jest pisane już od dłuższego czasu. Informacji nie ma jeszcze zbyt wielu, ale już wiadomo na pewno kilka rzeczy. Po pierwsze - znane są już lokacje, w których będą rozgrywały się dalsze przygody Ryo. Po przybyciu do Hong Kongu Ryo przemierzy kilka różnych miejsc. Hong Kong podzielony został na cztery tereny - Kowloon, Aberdeen, Wan Chai i Guilin. Wreszcie na pierwszy plan wysunie się też Ling Sha Hua - znana z materiałów prasowych prezentowanych przed premierą pierwszej części Chinka, która w SHENMUE występowała praktycznie tylko w krótkich animacjach. Nie zmieni się podział gry na trzy rodzaje - walkę, QTE i eksplorację, ale ta ostatnia ma być troszeczkę poprawiona. Na przykład czekając na jakieś wydarzenie możemy wybrać opcję przyspieszenia czasu, aby nie czekać bez potrzeby nie wiadomo na co. Poza tym zwiedzając nowy teren będziemy mogli kupić jego mapę i potem mieć ją pod ręką w każdej chwili. Powinno ułatwić to nieco orientację w terenie.

W Hong Kongu mieszka całkiem sporo ludzi, więc zespół Suzukiego obiecuje bardziej zatłoczone ulice.

W drugą część popularnej gry pana Suzuki gracze w Japonii będą mogli już zagrać pod koniec bieżącego roku, a w Stanach spodziewać się jej można na początku 2002.

Całość tradycyjnie zmieści się na czterech GD-Rom'ach.



SKLEP NIKO

PlayStation 2, Dreamcast

PlayStation, Nintendo, GameBoy COLOR

W ofercie także duży wybór akcesorii

SPRZEDAŻ I WYMAINA GIER WYSYŁKOWO LUB W NASZYM SKLEPIE REALIZUJEMY ZAMÓWIENIA INDYWIDUALNE

ZESTAWY SEGA DREAMCAST

DREAMCAST+2 pady+GRA+KARTA. P+INTERNET
DREAMCAST+2 pady+GRA+INTERNET
DREAMCAST+GRA+KARTA. P+INTERNET
Skompletuj swój zestaw

Instalujemy Internet do SEGA DREAMCAST

Sklep "NIKO"
26-607 RADOM, ul. Reja 3,
tel./fax (048) 363-83-03, kom. 0601-233-283

OSTRÓW WLKP.

PROWADZIMY SPRZEDAŻ ORAZ WYMIANĘ (TAKŻE WYSYŁKOWO)

SONYPLAYSTATION
PONAD 300 TYTUŁÓW
GRY UŻYWANE JUŻ OD 35 ZŁ

SONYPLAYSTATION2
GRY UŻYWANE JUŻ OD 150 ZŁ

NINTENDO 64
GRY UŻYWANE JUŻ OD 40 ZŁ

DREAMCAST
GRY UŻYWANE JUŻ OD 60 ZŁ

GAME BOY COLOR
GRY UŻYWANE JUŻ OD 60 ZŁ

W OFERCIE TAKŻE DUŻY WYBÓR AKCESORII

TEL.(062) 591 93 78
TEL.KOM. 0 604 565 849
PON. - PIĄTEK 11 - 17

GRY TELEWIZYJNE "CENTRUM"
ul.Raszkowska 32
63-400 OstrówWlkp.

ZAPRASZAMY! ATRAKCYJNE CENY!

DO WSZYSTKICH UŻYTKOWNIKÓW KONSOL
SONY®
Playstation

KONIEC KŁOPOTÓW

Tak! Koniec kłopotów z grami z USA i Japonii (NTSC)
Oferujemy rewelacyjny **MULTISYSTEM**, który Ci pomoże. Będziesz mógł kupować oryginalne gry z USA i Japonii, które ukazują się szybciej niż ich europejskie odpowiedniki oraz są **SZYBSZE**. Uzyskasz kolor z płyt **NTSC** na Twoim telewizorze w systemie **PAL** przez AUDIO-VIDEO.
Multisystem można zainstalować we wszystkich modelach konsoli: 1002, 5501, 5502, 5551, 5552, 7001, 7002, 7501, 7502.

DOSKONAŁA JAKOŚĆ OBRAZU
2 LATA GWARANCJI

Prowadzimy serwis konsol w pełnym zakresie, regenerujemy lasery, wymieniamy czytniki, naprawiamy elektronikę

SPRZEDAŻ MULTISYSTEMU WYSYŁKOWO
HURT-DETAL ~~20~~ PLN + koszt wysyłki
15 zł + 22% VAT = 18.30 plus koszty wysyłki
ISTNIEJE MOŻLIWOŚĆ ZAMÓWIENIA TELEFONICZNEGO

SERWIS Tel./fax (058) 301-68-90
Ul. Targ Drzewny 12/14, 80-886 GDAŃSK

INTERNET: WWW.UNIRAD.COM

Świat Gier®

SPRZEDAŻ HURTOWA I DETALICZNA

Serwis
Naprawa
Regeneracja
Przestrajanie konsol
PAL-NTSC NTSC-PAL

Największy wybór gier i akcesori na PSX, DC & GAME BOY (PAL&NTSC)

PlayStation DREAMCAST

Ul. Syrokomli 14
03-335 Warszawa
tel/fax: (022) 814 27 66

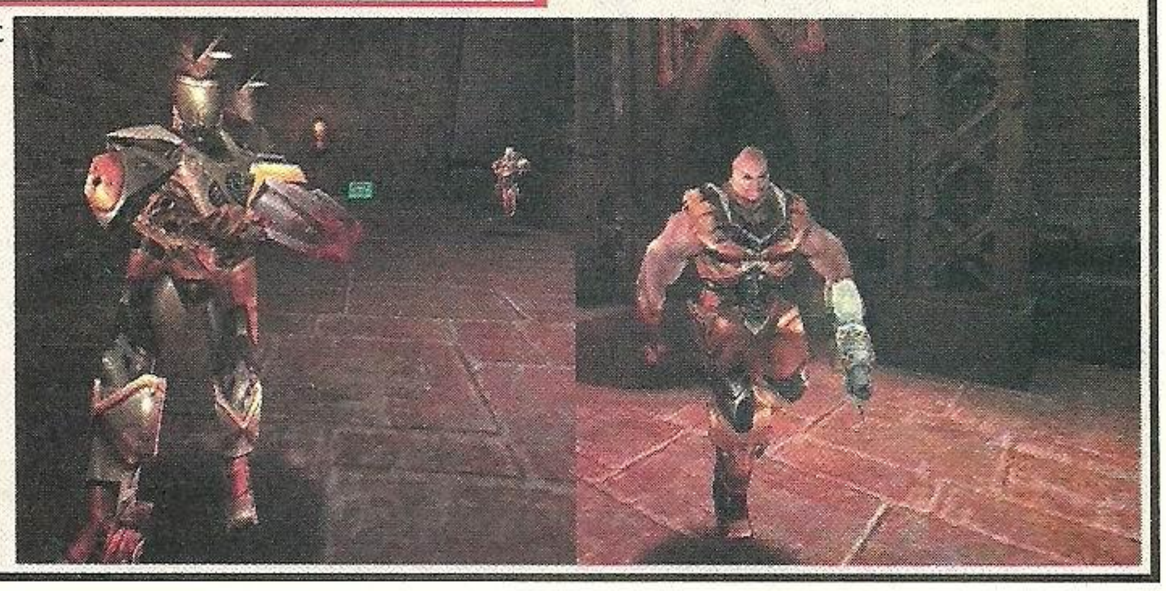
0501 707 919
0501 196 694

PLOTKI
Nieoficlajnie i po cichu

■ Posiadacze DC z pewnością zastanawiają się czy VF4 w ogóle ukaże się na ich konsoli, tym bardziej, iż została ona potwierdzona na PS2. Na dzień dzisiejszy nie ma konkretnej odpowiedzi na to pytanie.
Satoshi Kayama z SOJ stwierdził: "Gra jest w procesie produkcji na Naomi 2. Nie zdecydowano jeszcze czy będzie wersja na DC." Inna sprawa, iż w trakcie rozmowy z Heather Hawkins z SOA wyszło na jaw, iż niespodzianek może być znacznie więcej. Hawkins stwierdziła: "Wszystko co wiemy to to, że istnieje. Nie znamy w tej chwili zbyt wielu szczegółów, ponieważ jest za wcześnie. Ale to prawda, VF4 jest w produkcji na PS2 i w chwili obecnej na żadną inną konsolę. (...) W tej chwili jest to exclusive na PS2, ponieważ na tę konsolę jest ona pisana." Jednocześnie Hawkins dodała: "...niebawem może się to zmienić.".
Co więcej, według SOA istnieją dwa nowe tytuły mające w tytule literki VF. Są to VIRTUA FIGHTER 4, tworzona przez AM2 na PS2, oraz wspomniany przez nas ostatnio VIRTUA FIGHTER X "gra arcade oparta na Naomi 2, która jest zupełnie inna. Są to dwa różne, oddzielne tytuły." jak powiedziała Hawkins. Jednocześnie SOA nie jest w 100% przekonana o tym fakcie, a więc może okazać się, iż istnieje w końcu tylko jedna, nowa gra VIRTUA FIGHTER. Żeby całkowicie zdezorientować posiadaczy DC, warto nadmienić, iż w wywiadzie dla Famitsu, ten sam Satoshi Kayama stwierdził, iż konwersja z Naomi 2 jest prawie niemożliwa, gdyż board jest 4-krotnie mocniejszy niż DC. Z drugiej strony wcześniej było powiedziane, że VF4 jest robiona na PS2. Jak więc jest naprawdę ? Tak czy inaczej gra ukaże się nie wcześniej niż w 2002 roku. Nie chcemy rozbudzać nadziei, ale być może coś z tego będzie...

PS2 QUAKE III REVOLUTION

Nowa wersja QUAKE'A przygotowywana jest już na PlayStation 2. W grze mają pojawić się poziomy z oryginalnego Kłeja 3, dodatkowe mapy przygotowane specjalnie z myślą o konwersji oraz kilka dodatkowych map z niedawno wydanego, PeCetowego rozszerzenia QUAKE III: TEAM ARENA. Poza tym gra ma utrzymywać stałe 60 klatek na sekundę i pozwalać bawić się czterem osobom równocześnie na podzielonym ekranie. Na razie nie ma mowy o multiplayerze przez sieć, więc gra straci sporo na swym uroku. Niejakim pocieszeniem ma być bardziej rozbudowany w stosunku do PeCetowego pierwowzoru tryb dla jednego gracza.



PS2 LE MANS 24 HOURS

Infogrames potwierdziło, że jedna z najlepszych gier wyścigowych na Dreamcasta doczeka się konwersji na PlayStation 2. Przeniesieniem gry zajmuje się zespół Melbourne House, odpowiedzialny za oryginał. W LE MANS 24 HOURS na PlayStation 2 znajdzie się 70 licencjonowanych samochodów biorących udział w prawdziwych wyścigach, a także 12 wymodelowanych na podstawie map i planów tras. Będą także zmieniające się warunki klimatycznie oraz pory doby. Jednocześnie na trasie pojawią się 24 sportowe bolidy.

PS2 SHADOW HEARTS

Sacnoth to firma założona przez byłych pracowników Square i to właśnie oni są odpowiedzialni za produkcję ambitnej KOUDELKI. Od czasu zrobienia tamtego rpg-a o firmie było trochę ciszej. Pracowali nad nowym rpg-iem na PlayStation 2. Na podstawie tego co do tej pory widzieliśmy możemy powiedzieć, że klimat ich następnego tytułu wygląda jak pomieszanie KOUDELKI z VAGRANT STORY. Dosyć ciekawie przedstawia się sprawa walki - siła ciosów uzależniona jest od dziwnego wskaźnika przypominającego tarczę zegara. Trzeba odpowiednio wyczuć moment i zaatakować, kiedy wskazówka zatrzymuje się na odpowiedniej podziałce. Pamiętacie Limit Break Squalla?... Akcja rozgrywa się na początku dwudziestego wieku. Dokładnie w 1913 roku, w Paryżu. To tutaj znalezione zostają straszliwie rozszarpane zwłoki mężczyzny w średnim wieku. Córka, z którą podróżował znika, a sprawa pozostaje nierozwiązana. W miesiąc później wydarzenia przenoszą się do Chin, przez które przejeżdża pociąg. Jeden z wagonów, przewożący jakiś tajemniczy ładunek jest obstawiany przez żołnierzy japońskich. Wkrótce jeden ze strażników zostaje bestialsko zamordowany.
Klimacik będzie, walki będą, fabuła horrorkowa także. Zobaczymy jak to wyjdzie w praniu...
A i jeszcze jedno. Nasz bohater gry nosi imię Urmnaf Bort Hyuga i potrafi wchłaniać moce przeciwników (a la Limit Break Quistis lub akcja z toporem z THREADS OF FATE).

Newsflash

■ Sony ostatecznie potwierdziło termin wydania GRAN TURISMO 3. W Japonii gra pojawi się już 25 kwietnia. Sony Europe optymistycznie zakłada wariant, w którym GT3 wskoczy na nasze półki w czerwcu.

■ Konami zdecydowało się rozwiać plotki dotyczące METAL GEAR SOLID X na Xbox. Według słów przedstawicieli firmy gra będzie stanowić mieszankę MGS na PSX oraz MGS2 na PS2 i stanowić coś w rodzaju „wersji reżyserskiej". Coś czujemy, że będzie to pierwszy MGS z podciągniętą na miarę MGS2 grafiką.

■ Electronic Arts zapowiedziało, że QUAKE III Revolution na PS2 nie będzie wykorzystywać urządzeń USB - a więc myszy i klawiatury. Firma tłumaczy to chęcią dania wszystkim równych szans w walce. My jednak wolimy wybór, niż stawianie nas przed faktem dokonanym.

■ Już wiadomo, kiedy Pokemon Gold i Silver oficjalnie pojawią się w Europie. Szaleństwo na ulicach rozpika się szóstego kwietnia. Pika, pika, pika....

■ Acclaim oficjalnie potwierdził, że pracuje właśnie nad konwersjami trzech hitów Segi na PlayStation 2. Pierwszym tytułem jest CRAZY TAXI, drugim ZOMBIE REVENGE, a trzecim 18 WHEELER. Gry nie będą wzbogacone w stosunku do wersji DC o nowe tryby. CT na PS2 ukaże się w Europie w kwietniu, a dwa pozostałe tytuły w czerwcu.

■ Activision i Mucky Foot (twórcy URBAN CHAOS) rozpoczęli prace nad kontynuacją przygód ciemnoskórego łowcy wampirów w BLADE 2: BLOODLUST. Na razie nie podano terminu ukazania się gry. Wiadomo jedynie, że na pierwszy rzut idzie PS2, a dopiero potem inne konsole.

■ Po sukcesie komercyjnym FINAL FANTASY ANTHOLOGY (czyli konwersji FF5 i FF6 z Super Nintendo na PSX) Squaresoft wyda w USA FINAL FANTASY ANTHOLOGY 2, także na PlayStation. W skład zestawu wchodzić będą FINAL FANTASY IV oraz CHRONO TRIGGER. Być może doczekamy się także i europejskich wersji obydwu pakietów.

■ Przez Internet jak burza przetoczyła się plotka mówiąca o opóźnieniu daty premiery GameCube'a w Europie. Według źródeł ma ona nastapić nie w 2001, ale dopiero w 2002 roku. Jak będzie naprawdę - przekonamy się podczas E3.

■ Jaleco przerwało prace nad CARRIER: THE NEXT MUTATION na PlayStation 2 - gra nie ukaże się w ogóle. Przypomnijmy, że miała to być wzbogacona konwersja z Dreamcasta.

■ Digital Illusions pracuje nad MOTORHEAD 2 na PlayStation 2. Pierwsza część na PSX'a charakteryzowała się znakomitą grafiką - tym razem także raczej jej nie zabraknie.

■ Take 2 i Rockstar nabyły prawa do serii DUKE NUKEM. No i zapowiedziały, że książę niebawem pojawi się na PlayStation 2.

Hurtownia gier i konsol PlayStation

Konsole Gry Osprzęt Kontakt Info

KONTAKT

Autoryzowany dystrybutor Sony PlayStation
F.H. "DRIVE" S.C. - D.H. Jubilat 3 p.
Al. Krasińskiego 1/3
31-111 Kraków

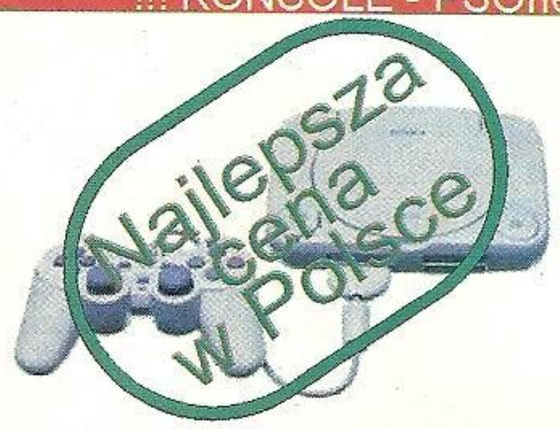
tel/fax (012) 422-30-33 wewn. 346
tel 0-501-420-440, 0-501-420-450

GRY - PRZYKŁADOWE TYTUŁY Z OFERTY

Ceny od 69,-

Dzwoń do Nas po cała masę innych, świetnych tytułów

!!! KONSOLE - PSOne - KONSOLE !!!



Cena od **549** zł

czyli taniej
niż gdziekolwiek
indziej !!!

SPRAWDZ NAS

Kierownica PS Twin Turbo	-	289 zł
Karta pamięci 15 bloków (1x)	-	29 zł
Karta pamięci 30 bloków (2x)	-	55 zł
Karta pamięci 120 bloków (8x)	-	65 zł
Pad PSX (Standardowy)	-	29 zł
Pad DualShock PSOne	-	99 zł
NTSC na PAL konwerter + RF	-	55 zł
Kabel RGB	-	24 zł
Kabel RGB + Chinch	-	29 zł
Action Replay / Game Shark	-	65 zł

Przy zakupie gier lub osprzętu
razem z konsolą - ZNIŻKI !!!

!!! KONSOLE - PS2 - KONSOLE !!!

Cena zmienna,
ale i tak u Nas
NAJTANIEJ

zadzwoń i zapytaj
o najniższa cenę !!!

SPRAWDZ NAS

Karta pamięci 8 MB	-	149 zł
Pad DualShock2 PS2	-	149 zł
Pilot (Remote Control) (pasuje również do PSOne)	-	59 zł
Vertical Stand (stojak) + pozostałe akcesoria z PSX	-	39 zł

Zadzwoń, spytaj co jeszcze mamy -
sprawdz, co nie zmieściło sie na reklamie !!!

INFO

Mamy 7-mio letnie doświadczenie na rynku gier Video

- DETAL -
Koszt wysyłki 8 zł,
czas zrealizowania
zamówienia
to średnio 3-4 dni!
ŻADNYCH
DODATKOWYCH
OPŁAT
PŁATNE PRZY
ODBIORZE PACZKI

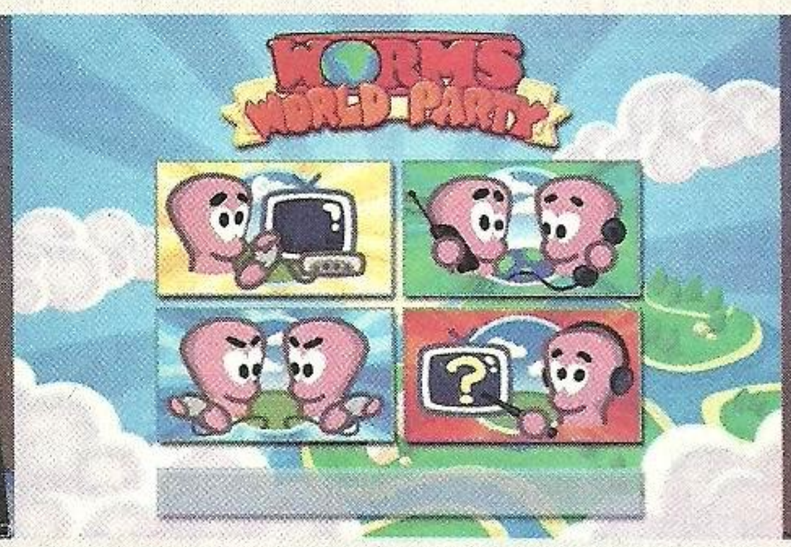
- HURT -
Zapraszamy kolejnych
odbiorców do współpracy
Zapewniamy bardzo
dobre warunki dla
stałych klientów.

- TAX FREE -
Zwrot podatku
dla obcokrajowców!

DREAMCAST WORMS WORLD PARTY

Wormageddon jest blisko, to hardcore nie disco

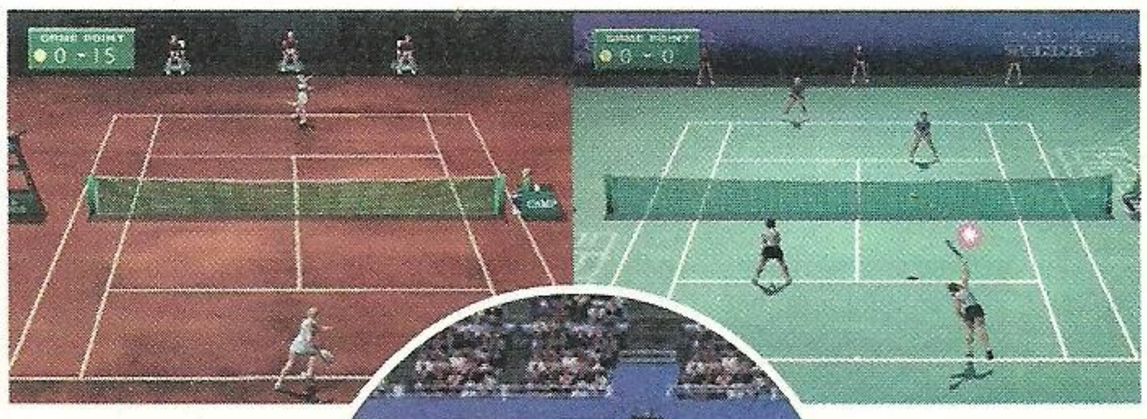
Z reguły miejsce tłustych, różowych robaków jest na samym końcu haczyka, który za chwileczkę ma wylądować w wodzie. Tak mogłoby się wydawać, prawda? No więc Team 17 postarało się troszeczkę zmodyfikować ten pomysł. Robaki zostały przewiązane bandanami, dostały do swych malutkich rączek po sporawej spluwie i ruszyły do boju z innymi glizdami. Pomysł ten bardzo przypadł do gustu graczom na wszystkich praktycznie platformach i pozostawało tylko czekać, aż gracze będą mogli rozpełznąć się po sieci i właśnie tam rozpocząć swoje robakobójcze walki. Możliwość ścierania się we czterech naraz w WORMSach to jedna z najwspanialszych i najbardziej wciągających odmian rozgrywki multiplayerowej jaką wymyślił człowiek. Robaki są fajne, a gra - nawet pomimo, że opierająca się na przemocy - bardzo zabawna. Dwuwymiarowa plansza o nierównej powierzchni, dwa (lub więcej, w zależności od liczby graczy) zespoły glizdek, spory arsenał do dyspozycji i turowa rozgrywka (zawodnicy wykonują akcje swoimi robakami na przemian przy ograniczonym limicie czasu). Czy trzeba czegoś więcej? Jeżeli ma się kilku oddanych kumpli to nie. Ale jeżeli chciałoby się zmierzyć z ludźmi z całego świata - trzeba będzie zaopatrzyć się w WWP.



PS2 i DC HALF/LIFE

Jeżeli ktoś jeszcze nie wie co to jest HALF LIFE to znaczy, że jest naprawdę ortodoksyjnym konsolarzem. Nie warto popadać w aż takie skrajności panowie i panie...
Prezentujemy wam właśnie screeny z wersji na PlayStation 2 tego uznanego i utytułowanego na zatłoczonym rynku PeCetowych fpp'ów shootera. Gra opowiadała o losach dzielnego profesora Freemana, który znajduje się w środku afery, w którą zamieszani byli komandosi ze specjalnej jednostki, personel tajnego ośrodka badawczego oraz obcy. Najważniejsze jest jednak to, że fabuła była tak sprawnie poprowadzona, że nie było czasu się przy tej grze nudzić. HALF LIFE miał najlepiej napisany scenariusz ze wszystkich dotychczasowych gier tego gatunku. Wersja gry na DeCeka będzie wzbogacona o dodatkowy pakiet misji pod tytułem Blue Shift, w którym zamiast w twardego Freemana wcielimy się w jednego z etatowych strażników ośrodka badawczego, w którym rozgrywa się większość wydarzeń. Jako strażnik będziemy świadkami znanych z podstawowej wersji wydarzeń z nieco innej perspektywy. Wypada tylko zaczekać i wydać werdykt w sprawie obydwóch gier.
Niestety, termin ukazania się wersji na Dreamcasta został przesunięty na maj.

PS2 WTA TOUR



Po fantastycznym tenisie wydanym niedawno przez Segę, Konami pozostało tylko jedno. Przebić chłopców z Dreamcasta poprzez wprowadzenie do gry jedynego elementu, którego brakowało w VIRTUA TENNIS. Przynajmniej niektórym brakowało. Były nim kobiety. I właśnie tenisistki stanowić mają o sile przeboju Konami. Do współpracy nad tym tytułem zaproszone zostały między innymi Serena Williams, Martina Hingis, Lindsay Davenport i Monica Seles. A to i tak tylko wierzchołek góry lodowej, bo pań, które "użyczyły" swych prężnych ciał grze jest aż dwadzieścia.
Patrząc na screeny trzeba przyznać, że gra prezentuje się nieźle, ale nie ma tu nic nadzwyczajnego. Najważniejszego aspektu gry - czyli miodności nie jesteśmy na tej podstawie stwierdzić, więc będziemy musieli trochę zaczekać z osądami. Ciekawe czy Konami poradzi sobie z tenisem równie dobrze jak z piłką nożną...

Newsflash

■ Sony zapowiedziało kontynuację przygód sympatycznego rappera Parappy na PS2. Gra ma ukazać się w Japonii już w lecie.

■ W niedalekiej przyszłości Konami wyda dwie gry na PlayStation 2 i Xbox. Będą to CRASH BANDICOOT 4 oraz JURASSIC PARK 3. Z innej beczki - THE MUMMY na Dreamcasta pojawi się pod koniec marca.

■ Papaya Studios, autorzy średniackiego TOP GEAR DAREDEVIL na PS2 pracują nad grą z Britney Spears, także na PS2. Ehehe.

■ Sega i Namco wspólnie pracują nad videostrzelnicą VAMPIRE NIGHT. Gra niebawem pojawi się w salonach. Tymczasem przezorne Namco szykuje już pistolet GunCon 2 do PS2, który naturalnie pojawi się razem z konwersją gry w kilka miesięcy później.

■ Niedawno miała miejsce konferencja prasowa firmy Core Design, kochanej przez wszystkich fanów Lary. Firma zdecydowała się rzucić kilka faktów odnośnie nowej części gry TOMB RAIDER. No więc po raz kolejny autorzy stwierdzili, że gra odejdzie od korzeni serii w zupełnie nowym kierunku. Bardzo możliwe też, że nie będzie nosić tytułu TOMB RAIDER (już widzimy jak wydawca - firma Eidos - zgadza się na to). Nowe przygody Lary będą zawierać nieco elementów rpg. To znaczy, że postać będzie się rozwijać w miarę czasu gry, a niektóre miejsca nie będą dostępne, jeśli nie będzie ona na odpowiednim poziomie. Pojawi się także nowa, w pełni grywalna postać o imieniu Curtis. Chłopak Lary?! Nieco światła na fabułę: podczas wizyty u przyjaciółki w Paryżu Lara wplątuje się w aferę, w wyniku której musi uciekać i chować się przed stróżami prawa. Gra będzie bardziej mroczna, a w pierwszym poziomie zwiedzimy słynny Luwr w Paryżu. No i na koniec smutna wiadomość - nie ma szans, by nowy Tomb ukazał się w 2001 roku. Pierwsze od kilku lat święta bez Lary mogą być dla wielu szokiem...

■ Oficjele Sony stwierdzili niedawno, że inżynierowie pracujący dla firmy myślą już intensywnie o PlayStation 3. Nowa zabawka ma być 1000 razy potężniejsza niż PlayStation 2. Acha.

■ Electronic Arts potwierdziło, że pracuje nad grami na GameCube i GameBoy Advance. Spodziewajmy się - jak zwykle - całej tej sportowej serii.

■ THQ zapowiedziało kontynuację swojej wspaniałej serii wrestlingowej. WWF SMACKDOWN 3 pojawi się - naturalnie - na PlayStation 2. W grze znajdzie się 35 gwiazd zapasów, ponad 1000 ciosów (rzutów? chwytów?) i 78 rodzajów walk. Gra pojawi się jesienią.

■ Venus i Serena Williams zostały oficjalnymi "maskotkami" VIRTUA TENNIS 2. Oświadczenie Sega Sports spowodowało także wypłynięcie kilku innych detali odnośnie sequela. Otóż oprócz licencjonowanych zawodników i zawodniczek, szykuje się ponoć możliwość gry po sieci. Tytuł gry może także ulec zmianie.

Nintendorks GCN News

Niedawna wypowiedź szefa koncernu Nintendo, Hiroshi'ego Yamauchi jest co najmniej dziwna. W wywiadzie udzielonym jednemu z japońskich magazynów branżowych, stwierdził że plotki o rzekomych układach Nintendo i Square są nieprawdziwe. Dodał też: "aktualnie nie planujemy zawierania umów ze Squaresoft, a szanse na zawarcie kontraktu w przyszłości są małe". Yamauchi skomentował także wydarzenia dotyczące niedawnej odsłony Xbox'a, mówiąc, że Bill Gates pomimo talentu do robienia interesów, "nie zna się na grach", a tylko wysoka jakość oprogramowania może zapewnić konsoli dobrą pozycję na rynku.

Nintendo of America rozpoczęło ostateczne przygotowania do premiery GameCube - pełną parą idzie praca nad przeróżnymi formami promocji, drukowane są plakaty, szlifowane są też reklamy. Wygląda na to, że plotki na temat przesunięcia amerykańskiej premiery na rok 2002 nie sprawdzą się.

Ostatecznie potwierdzone zostały doniesienia o współpracy Segi i Nintendo. Jak powiedział w wywiadzie dla japońskiego Famitsu przedstawiciel Segi, Tetsu Kayama, negocjacje dotyczące wspólnej działalności koncernów zostały zakończone już w listopadzie ubiegłego roku. Obie firmy rozpoczęły już prace nad grami na Game Boy Advance (m.in. ChuChu Rocket, Sonic the Hedgehog, Puyo Puyo) oraz (uwaga!) nad rpg dla GameCube. Kayama potwierdził również informacje dotyczące pisania przez Segę oprogramowania na PS2 i Xbox. Yamauchi zadementował też pogłoski o rzekomym zamiarze kupna Segi przez Nintendo.

Być może już niedługo szeregi developerów piszących oprogramowanie dla GCN zasilą koderzy z niemieckiej grupy Crytek. Obecnie w ich stajniach opracowywane są trzy gry: Engalus (strzelanka fpp), Silent Space, oraz X-Isle (fpp). Przy sprzyjających wiatrach, te trzy tytuły już niedługo znajdą się na listach wydawniczych Nintendo.

Podczas mającej miejsce w Austin konferencji Acclaim potwierdził rozpoczęcie prac nad Turok 4 dla GCN! Gra ujrzy światło dzienne nie wcześniej niż na początku roku 2002.

Niepotwierdzona pogłoska mówi o zawiązaniu przez Nintendo of America dwóch zespołów developerskich, które mają całkowicie skupić się na projektowaniu gier dla GBA i GCN. Oba teamy mają być kierowane wyłącznie przez zarząd NoA, niezależnie od Nintendo of Japan. Jeśli informacja okaże się prawdziwa, owoce ich pracy będzie można zobaczyć już na majowym E3.

Do produkcji gier na GCN wzięło się nawet LEGO. Pod koniec roku powinniśmy zobaczyć grę wykorzystującą postaci ze znanych każdemu zestawów Lego Technics. Przewidywana jest także wersja dla GBA.

W Retro Studios, jednym z pierwszych teamów który ogłosił chęć współpracy z Nintendo, nastąpiły pewne zmiany. Firma zwolniła 20 pracowników, oraz na zawsze pożegnała się z dwoma częściowo już opracowanymi grami. Stracone tytuły to: Thunder Rally, który miał być następcą niezapomnianej serii Twisted Metal, oraz Football 2002 - zrzynka z gier sportowych Electronic Arts i Segi. Całe zamieszanie może mieć zbawienny wpływ na oczekiwanego z niepokojem Metroid, który otrzymał teraz w prezencie dodatkową ekipę koderów, co powinno odrobinkę przyspieszyć proces produkcji gry. Sam Metroid też się zmienił, a raczej przybrał nowe szaty shootera fpp i chyba już definitywnie przy nich pozostanie.

Capcom postanowił uszczęśliwić wszystkich przyszłych posiadaczy GameCube'a, zapowiadając już drugą (po Resident Evil 0) część najlepszego survival horroru na świecie. Resident Evil 4 powstaje równolegle także na inne platformy. I tak - PS2 dostanie RE4 już pod koniec 2001 roku, reszcie zaś (w tymi GCN) przyjdzie poczekać do pierwszego kwartału 2002.

Kolejnym teamem developerskim który dołączył do obozu Nintendo jest Vis Entertainment. Pod mało znaną nazwą kryją się ludzie, którzy spłodzili m.in. Earthworm Jim 3D. Nowych gier nie zapowiedziano, choć prawdopodobne jest że będzie to kolejna część przygód walniętego robala.

Nintendo prowadzi nabór nowych pracowników na wszystkie możliwe stanowiska, od Webmastera przez projektantów grafiki 3D, muzyków, speców od lokalizacji gier, po projektantów systemów operacyjnych. Lista wymaganych umiejętności uświadomi prawie każdemu, jak mało umie. Dla twardzieli dodatkowe informacje na www.nintendo.com

Left Field Productions przygotowuje przynajmniej dwie gry na GCN. Pierwszą z nich jest kontynuacja basketu z N64, NBA Courtside, z bezbłędym Bryantem w roli głównej. Druga zaś to ciągle tajemniczy projekt związany z jednym z popularnych sportów zimowych. Rozsądek podpowiada, że będzie to snowboard. Plotki mówią, że Left Field przejęło od Nintendo licencję na produkcję sequela doskonałego 1080 Snowboarding z N64. Warto również przypomnieć, że Left Field wykazali się talentem w znakomitym Excitebike 64. W obie gry będzie można zagrać już na majowych E3.

Jak donosiliśmy miesiąc temu, Numerical Design przekazało developerom pracującym dla Nintendo swój engine pozwalający łatwiej i szybciej pisać gry. W tym miesiącu takie posunięcie stało się udziałem firmy Criterion Software, która zaoferowała developerom silnik o nazwie RenderWare. Podobnie jak w przypadku NetImmerse, pozwoli on zaoszczędzić wiele miesięcy pracy przy pisaniu gier. Z otwartymi ramionami przywitali RenderWare nawet tacy giganci jak Konami, Ubi Soft, THQ czy Interplay. Swoją działkę ze sprzedaży narzędzi do tworzenia oprogramowania chce mieć również firma Metrowerks, która od niedawna udostępniła teamom koderskim swój zestaw kompilatorów i narzędzi o nazwie CodeWarrior. Zestaw ten kosztuje jedyne 3500 dolarów, i posłużył wcześniej do napisania systemu operacyjnego nowej konsoli, a teraz - zdaniem jego twórców - może znacząco przyspieszyć prace nad nowymi grami.

XBOX news

■ W laboratoriach Core powstaje nowa strzelanka dla Xbox, Thunderhawk III. Tak, tak, stary, poczciwy Thunderhawk II doczekał się wreszcie kontynuacji! Gracze, którzy swą przygodę z konsolą/komputerem zaczęli później niż 6 lat temu, pewnie tej gry nie pamiętają, a więc krótko na jej temat: widok "z oczu", latamy helikopterem uzbrojonym lepiej niż cała armia RP razem wzięta i rozwalamy wszystko co wygląda na żywe lub stalowe. Tym razem jednak gracz nie jest osamotniony - w każdej chwili, gdy poczuje się niepewnie na polu walki, może wezwać wsparcie ogniowe w postaci piechoty, artylerii lub czołgów. Autorzy zapowiadają także wprowadzenie do gry elementów taktycznych (planowanie misji), smaczki takie jak choćby praktyczny, snajperski zoom, dzięki któremu można będzie odstrzelić pojedynczego żołnierza nie robiąc przy tym większego zamieszania. Koderzy z Core chwalą się także bogactwem scenerii na które przyjdzie graczowi zrzucać bomby ze zubożonym uranem - walczyć będzie trzeba niemal we wszystkich zakątkach świata. Ponadto fantastyczna grafika, z mnóstwem pięknych, naśladujących zmienną pogodę i pory dnia efektów oraz rozbudowane możliwości gry on-line. Thunderhawk III ukaże się pod koniec roku 2001.

■ Na okoliczność 50 urodzin bandy "orzeszków", czyli tak- sobie popularnej w Polsce opowiastki o piesku Snoopym i jego kolegach z podwórka, Infogrames wykupiło wyłączne prawa do wykorzystania postaci z bajki w grach do roku 2006 włącznie (blee...), i w wielkim pędzie zabiera się do pisania gier na PSX, PS2, GCN, GBA, oraz Xbox. Pierwsze Xbox'owe produkcje mają ujrzeć światło na początku 2002 roku.

■ Microsoft ma kłopoty z nazwą swojego dziecka. Otóż w malutkiej mieścince Coconut Grove na Florydzie, istnieje od dłuższego czasu firma o nazwie Xbox Industries. Właściciele firmy przez długi czas (jak sami utrzymują), nie mieli pojęcia o istnieniu Xbox'a-konsoli. Teraz, gdy wybudzili się z letargu, spostrzegli że Microsoft jadąc na nazwie ich firemki wyrządza im szkody, za które mogą domagać się pieniędzy. I domagają się - sprawa w sądzie toczy się już od pewnego czasu. Cała afera może gigantowi Gates'a jedynie zaszkodzić, więc znając życie będzie chciał iść na ugodę i zapłacić odszkodowanie. A kolesie z Florydy wycisną z niego ile będą mogli.

■ Oto kolejna gra na Xbox! Nazywa się Shrek, i jest oparta/wykorzystuje fragmenty filmu o orku Shreku. Filmu stworzonego grafiką komputerową, należałoby dodać. No i tyle co wiadomo na ten temat.

■ Interplay/Shiny zabrało się do pracy nad skodowaniem Matrixa na Xbox! Ten dwuletni już film nadal szokuje genialnymi efektami i pokręconą fabułą. Od razu nasuwa się pytanie: dlaczego nikt nie zrobił tego wcześniej? Ano, z powodu sumki 10 milionów dolarów jaką chcą otrzymać bracia Wachowski za udostępnienie licencji na zrobienie gry. Shiny pragnie teraz wykorzystać sytuację do maksimum, i wydać grę także na wszystkie inne platformy.

■ Xbox dostanie swoją wersję Silent Space, nowoczesnej pseudostrategii, tworzonej przez grupę Crytek Studios. Gra zostanie wydana rownież na PS2.

■ nVidia zakończyła przygotowania do masowej produkcji procesorów odpowiedzialnych za dzwięk i grafikę generowaną przez Xbox'a. Pierwszy z nich to XGPU (Xbox Graphics Processing Unit), czyli jednostka odpowiadająca za wyświetlanie grafiki trójwymiarowej, złożony z ponad 60 milionów tranzystorów. Drugi to MCPX (Xbox Media Communications Processor), kostka potrafi wykonać 4 miliardy operacji jednocześnie, i ma za zadanie głównie przetwarzać dźwięk 3D i kontrolować wszystkie urządzenia i procesy z tym związane.

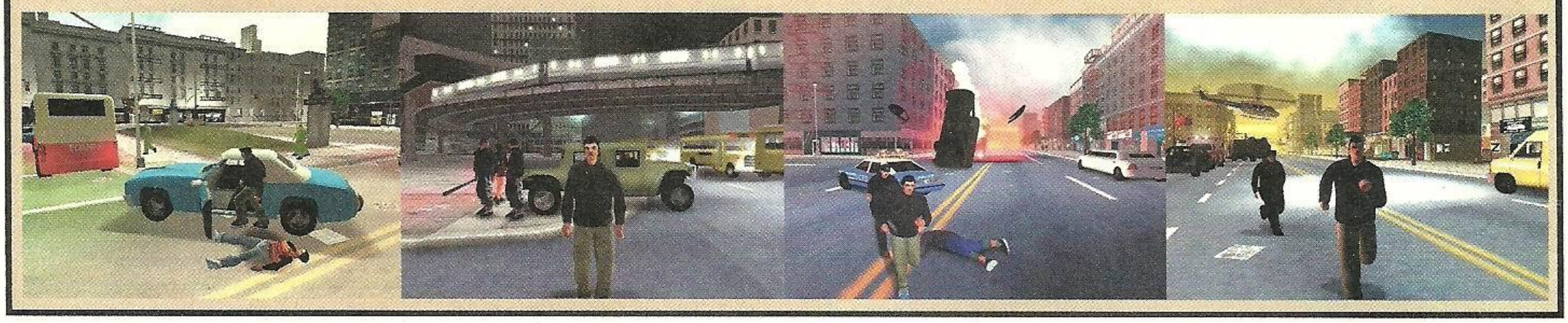
■ Znana firma developersko-wydawnicza GoD poczęła swój pierwszy tytuł na Xbox'a. Jest nim kontynuacja udanego wyścigu z Dreamcasta, nazwana 4x4 Evolution II. Pomysł gry sieciowej, zastosowany w pierwszej części musiał chwycić, bowiem autorzy ponownie obiecują rozbudowane możliwości gry online. Ponadto stając na linii startu gracz będzie mógł wybrać jedno z 70 aut 10 różnych producentów. Jak zwykle - gadu, gadu, a zobaczymy czy warto czekać już za 3 miesiące, na majowym E3.

■ Bandai, największa japońska korporacja w branży zabawkowej, została głównym dystrybutorem sprzętu Microsoft w Japonii. Sprzedaż prowadzona będzie w ścisłej współpracy z dwoma innymi koncernami: Happinet Corporation i Softbank. Ruch ten uzasadniony może być obawą przed niedostateczną znajomością specyficznego, japońskiego rynku przez amerykańskich specjalistów od marketingu.

PLAYSTATION 2 GTA 3: THE LIVING CITY

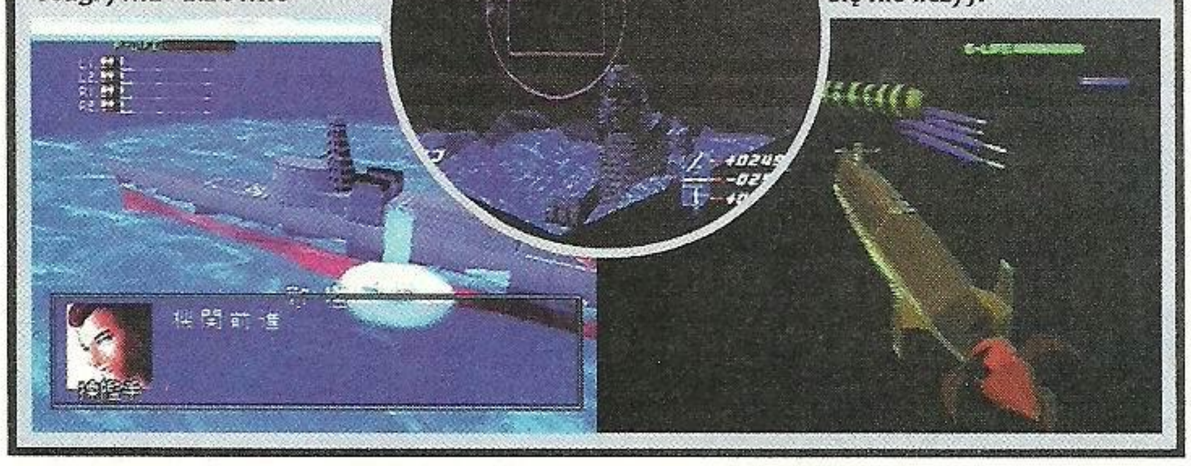
Hasło dnia - klama, fura i kabura

Jak już wszyscy wiecie GTA wzięło swoje manatki, zabrało się z relatywnie prymitywnego, dwuwymiarowego tytuliku i przeniosło do wielkiego, trójwymiarowego apartamentu. Duże miasto podzielone na dzielnice, sporo misji, interakcja pomiędzy postaciami. Tego wszystkiego zabrakło mi w drugiej części DRIVER'a. Na szczęście zapowiada się godny następca. Czas w gry podzielony został na dni. 24 godziny tam trwa około pół godziny u nas, przed telewizorem. W tym czasie zmieniają się jeżdżące po mieście fury, wschodzi i zachodzi słońce, inaczej zachowują się też ludzie. A raczej - inny typ ludzi opuszcza swoje sutereny i burdele w nocy. Tak - GTA to świat alfonsów, prostytutek, dealerów, oprychów i innych mętów. W nocy trzeba na siebie uważać. Zmieniać się będą także warunki pogodowe, na co odpowiednio reagować mają samochody. Nie do końca wiemy co to oznacza - w czasie deszczu będą jeździć ostrożniej?... Naturalnie oprócz przemierzających ulice ludzi nie brakuje także samochodów oraz miejskich środków transportu. Sposób ich zdobywania nie różni się za bardzo od tego, w jaki robiliśmy to w poprzednich częściach. Niektórzy kierowcy nie będą mieli mocniejszych argumentów kiedy będziemy przejmować ich auta, inni będą się stawiać. Na takie okazje przyda się nieco lepszy oręż - wrócą m.in. kij baseballowy, shotgun i broń maszynowa. Oczywiście nie bardzo jest sens wszędzie wymachiwać bronią - przechodnie mogą zechcieć zawiadomić o tym detalu policję. Jeszcze jedna sprawa. Zawsze lubiłem jak rozwalają się samochody. W opisywanym tutaj tytule każde z aut ma aż 17 różnych fragmentów mogących ulec zniszczeniu. Zapowiada się kawałek ciekawej gry.



PSX SUBMARINE COMMANDER

Kolejna gra tworzona przez zespół przygotowujący już dla nas PANZER FRONT. Tym razem fabuła nie jest już tak wesoła jak w PF. Brak tu przyjaznych wszystkim graczom okoliczności takich jak wojna. W SUBMARINE COMMANDER wchodzimy w buty dowódcy ostatniego sprawnego podwodnego okrętu o napędzie jądrowym. Świat leży w gruzach a my - ostatnia nadzieja ludzkości poszukujemy nowych, nadających się do zamieszkania kontynentów. Gra ma łączyć w sobie elementy strategii i symulacji. Jest tu kilka trybów rozgrywki - zarówno treningowy, który ma przygotować graczy do objęcia steru w trudniejszych misjach, przez tryb walki w bezkresnym oceanie, gdzie walczymy z kolejnymi przeciwnikami, aż po tryb przygodowy, w którym bierzemy udział w kampanii podzielonej na kilkadziesiąt misji. W grze zetrzemy się z licznymi przeciwnikami - jednostkami zarówno pod- jak też i nawodnymi. Ciekawe - w ostatnich godzinach PlayStation pojawia się firma, która jest w stanie zaproponować graczom dwie zupełnie oryginalne i praktycznie bezkonkurencyjne na swoim polu gry (STEEL REIGN się nie liczy).



PS2 GIANTS - CITIZEN KABUTO

Była już mowa o PeCetowych konwersjach. Doczeka się jej też dosyć ciekawa ni to strategia - ni to zwykła zręcznościówka. Gra przedstawiająca wydarzenia z widoku tpp uznana została za prawdziwy przebój i to zapewne temu zawdzięczamy jej konsolową adaptację. Gdzieś w kosmosie lata sobie kawałek planety zamieszkały przez ogromną istotę - Obywatela Kabuto. Był on efektem eksperymentów genetycznych przeprowadzanych przez szefową rasy Delphi. Rasa ta oczywiście zamieszkuje wodniste rejony planety. Trzecią siłą wchodzącą w grę jest trzech obcych, którzy trafili tu całkowicie przez przypadek. To Meccsowie. Gra została podzielona na 45 misji, w trakcie których przejmujemy kontrolę kolejno nad Meccsami, potem nad szefową Delphi, a na koniec - samym olbrzymem Kabuto. Każda z tych ras ma swoje własne cechy, zadania i możliwości. Pomimo, że podstawowym widokiem jest tpp, gra ma w sobie jeszcze domieszkę fppa i strategii. Ponieważ jednak rozgrywka każdej z istot różni się od pozostałych i inaczej wykorzystują oni obecne na planecie istotki - Smarties, nikomu nie powinno się za bardzo nudzić. Aha - jest tu sporo nietuzinkowego humoru.

DREAMCAST HUNDRED SWORDS

Mieczy ci u nas niedostatek

Smilebit zasłynął po wyprodukowaniu wspaniałego JET SET RADIO. Wydawałoby się, że teraz stoi przed nimi prosta droga usiana sequelami tego świetnego zręcznościowego niby symulatorka łyżworolek z bardzo odjechaną grafiką. Nic bardziej błędnego. Oczywiście część druga JSR jest już w toku, ale Smilebit nie poprzestaje na tym tytule. "Sto Mieczy" to strategia czasu rzeczywistego rozgrywająca się w świecie będącym czymś w rodzaju alternatywnego dla nas Średniowiecza wzbogaconego o magię. Co ciekawsze, oprócz trybu zabawy dla jednego gracza, zaimplementowany został tu także system gry multiplayerowej. Gracz stający do rozgrywki wybiera spośród czterech królestw. Nalavale, Mascar, Gran i Riplustorie. Wybór królestwa determinuje rodzaj jednostek, jakimi przyjdzie nam później sterować, a także specjalnych cech, którymi generałowie obdarzają zrzeszone pod nimi oddziały. Oddziały dzielą się na cztery rodzaje. Piechotę, kawalerię, łuczników i magów. Jak to zwykle w grach (i życiu) bywa, jednostki jednego rodzaju są szczególnie efektywne w walce z drugimi natomiast zupełnie bezradne w starciach z trzecimi itd. Naszym podstawowym zadaniem będzie więc odpowiednie zarządzanie jednostkami i maksymalnie efektywne wykorzystywanie ich w boju.

Tryb rozgrywki w HUNDRED SWORDS jest klasycznie rts-owy. Zbieramy surowce, stawiamy budynki i doprowadzamy do systematycznego rozwoju naszej infrastruktury oraz oddziałów wojskowych. Po zebraniu odpowiednio silnej grupy szykujemy wyprawę wojenną i atakujemy sąsiadów.

Nie zdecydowaliśmy się na importowanie ONIMUSHA: WARLORDS z prostego powodu: krzaki. Gra jest japońska, jej bohaterami są japończycy, którzy mówią po japońsku. W przeciwieństwie do Resientów. Ale za miesiąc powinna już ukazać się zrozumiała wersja, więc poczekamy. A na razie zapraszamy do rzucenia okiem na METAL SLUG X oraz FIGHTING VIPERS 2...

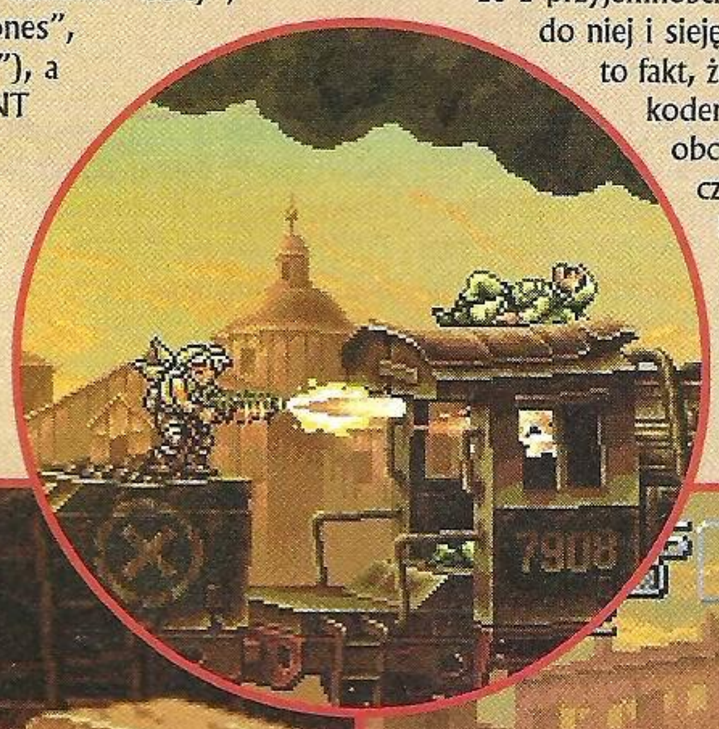
Metal Slug X

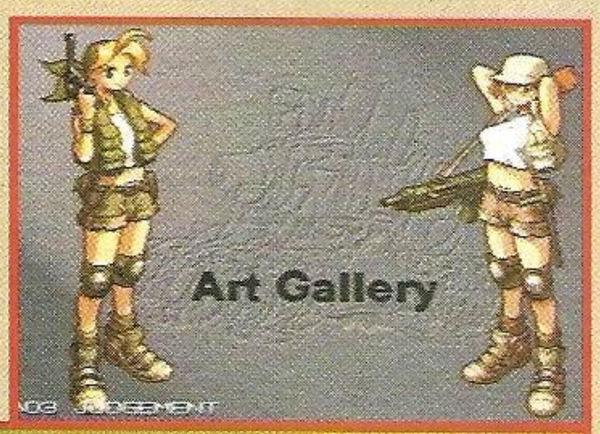
Platforma: PlayStation
Producent: SNK

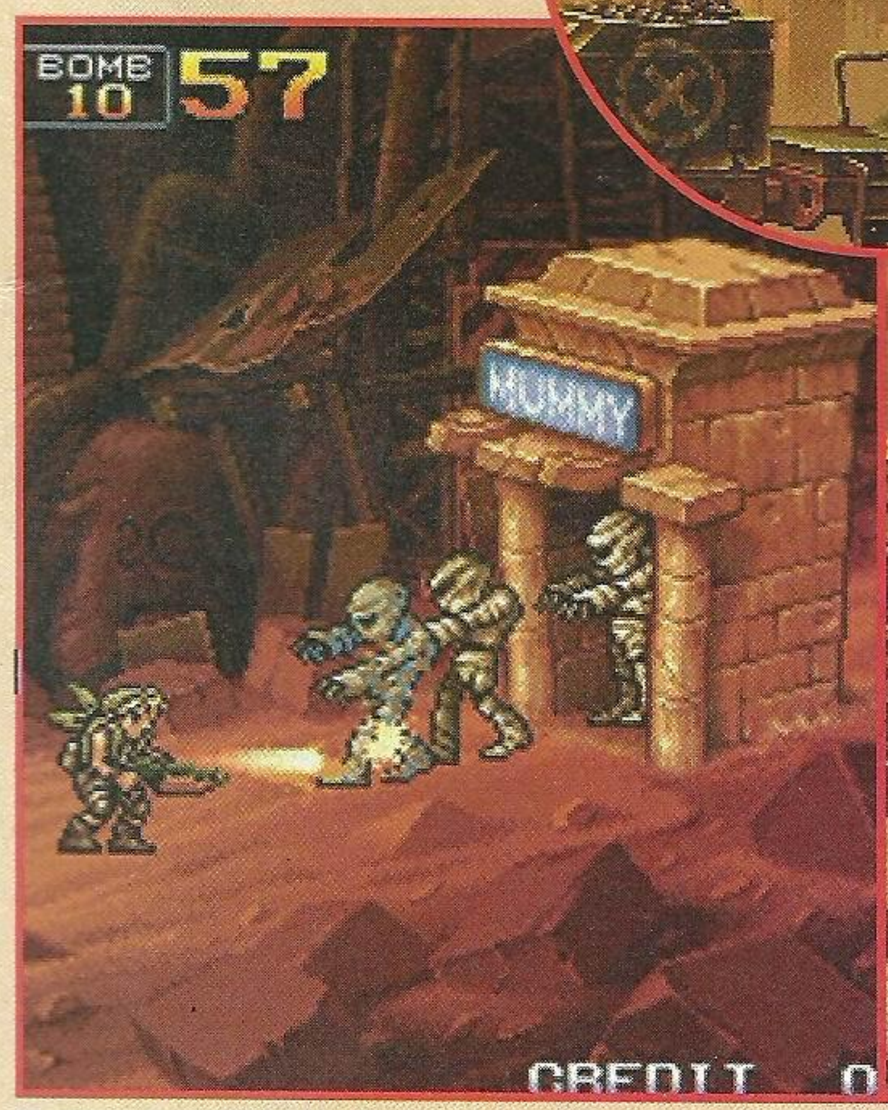
Ręcznie rysowana grafika 2D zawsze miała i będzie mieć rację bytu. Choćby dlatego, że przy łamiących się trójwymiarowych bryłach wypada prześlicznie...

Okazuje się, że coraz więcej dobrego wymyka się historykom jeśli chodzi o niemiecką armię. Na przykład Niemcy byli pierwszą armią, która regulaminowo nakazała swoim żołnierzom nosić szczoteczki do zębów. A w METAL SLUGU X mamy powrót pseudoNiemców, którzy tym razem okażą się nie do końca źli.
Tym samym święcimy powrót gry, która do dziś sprzedaje między innymi kieszonsolki Neo Geo Pocket, automaty do salonów, a nawet czasami PSXa. MS jest klasyką i klasą sam dla siebie. Ma klimat prostego shooterke bawiącego bez ograniczeń. Słynni już na cały świat są bossowie z serii MS i mały, gumiasty czołg, którym poruszać się może bohater.
METAL SLUG X opowiada historię komandosów walczących z armią pseudoNiemców, którzy tym razem korzystają z pomocy kosmitów. Jakie alianse się potworzą, kto z kim stanie do walki - zobaczycie na samym końcu. A w międzyczasie oczywiście bajeranckie poziomy: np. taki, w którym postacie przemierzają pustynie Egiptu i podziemia piramid, walcząc z mumiami (a czasem samemu się w nie wcielając). Są też wodne poziomy, a nawet kanałowe. W trakcie gry wycedzicie z akcji sceny z filmów: "Obcy", "Dzień Niepodległości", "Indiana Jones", "Uwolnić Orkę" (czy raczej "Szczęki"), a także - gościnnie - lickery z RESIDENT EVIL. Jak zwykle od pytona broni, pojazdów, w które można wsiadać, kilka postaci do wyboru i kupa radosnej, nieskrępowanej zabawy. Po przejściu gry otwierają się opcje mini-gier, w których można sobie nabijać punkty. Ciekawe to urozmaicenie i dzięki niemu grać można jeszcze długo potem, jak się grę już skończy na 20 sposobów. Jakie to mini gierki? Np. wybijanie kosmitów na czas. Tylko dla prawdziwych twardzielców, którzy zawsze mają sucho w pieluchach.
Nie ukrywam, że jest jakiś bajer w tej grze, który sprawia, że z przyjemnością, po nieudanym dniu, zasiadam do niej i sieję pociskami. Myślę, że może być to fakt, że w tej grze az czuje się, że koderzy po prostu się nią bawią. Nie obchodzi ich czy coś ma rację bytu, czy jej nie ma. Najważniejsze, żeby był odjazd - koszt nie jest istotny. Tak czy owak czekamy na swojską wersję i bez gadania - każdy posiadacz PSXa będzie musiał wysupłać kilka złotych.
[Grabarz]

Nasz komandos wielokrotnie będzie korzystać z przeróżnych wehikułów. Oto wielbłąd i skoczek.



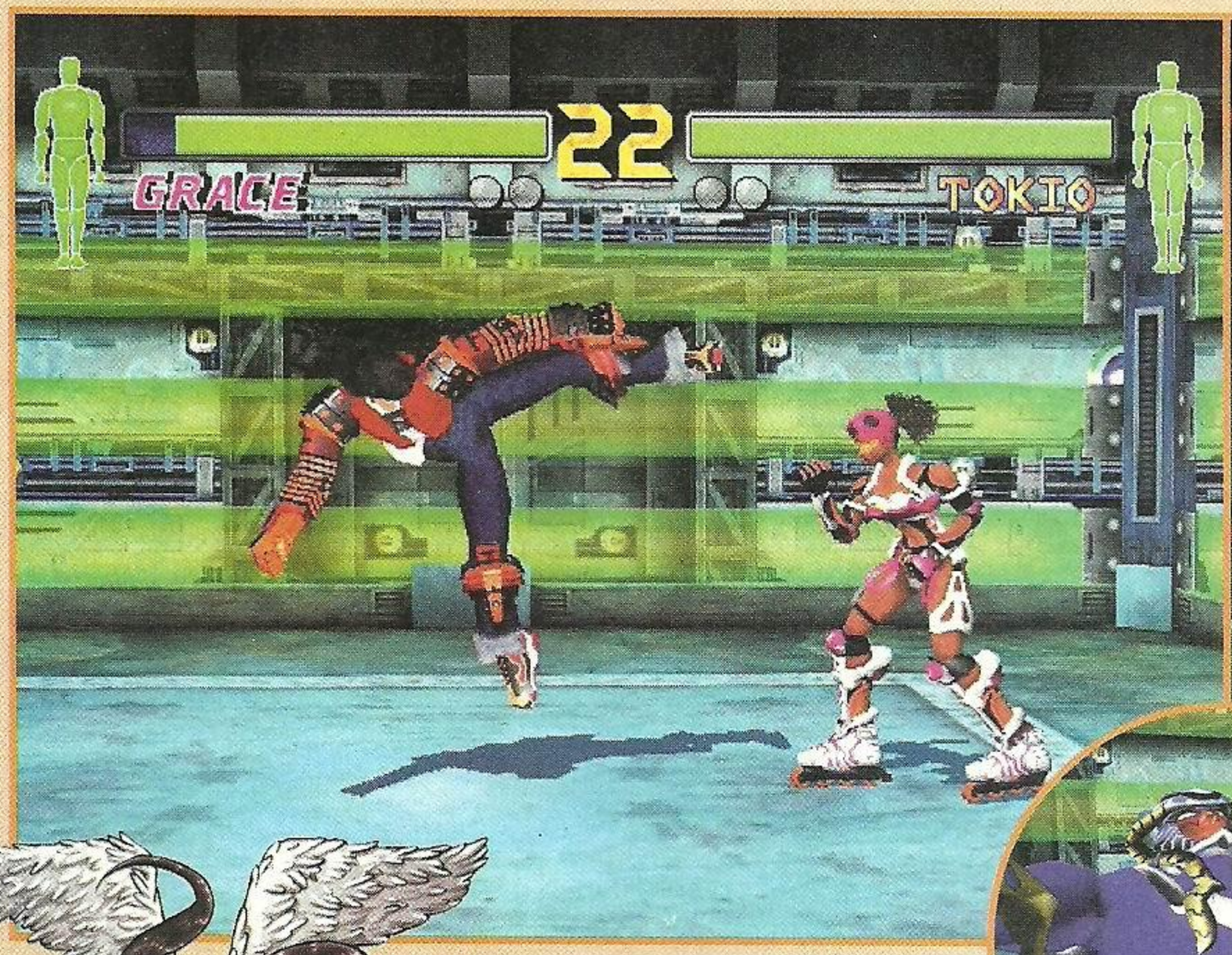


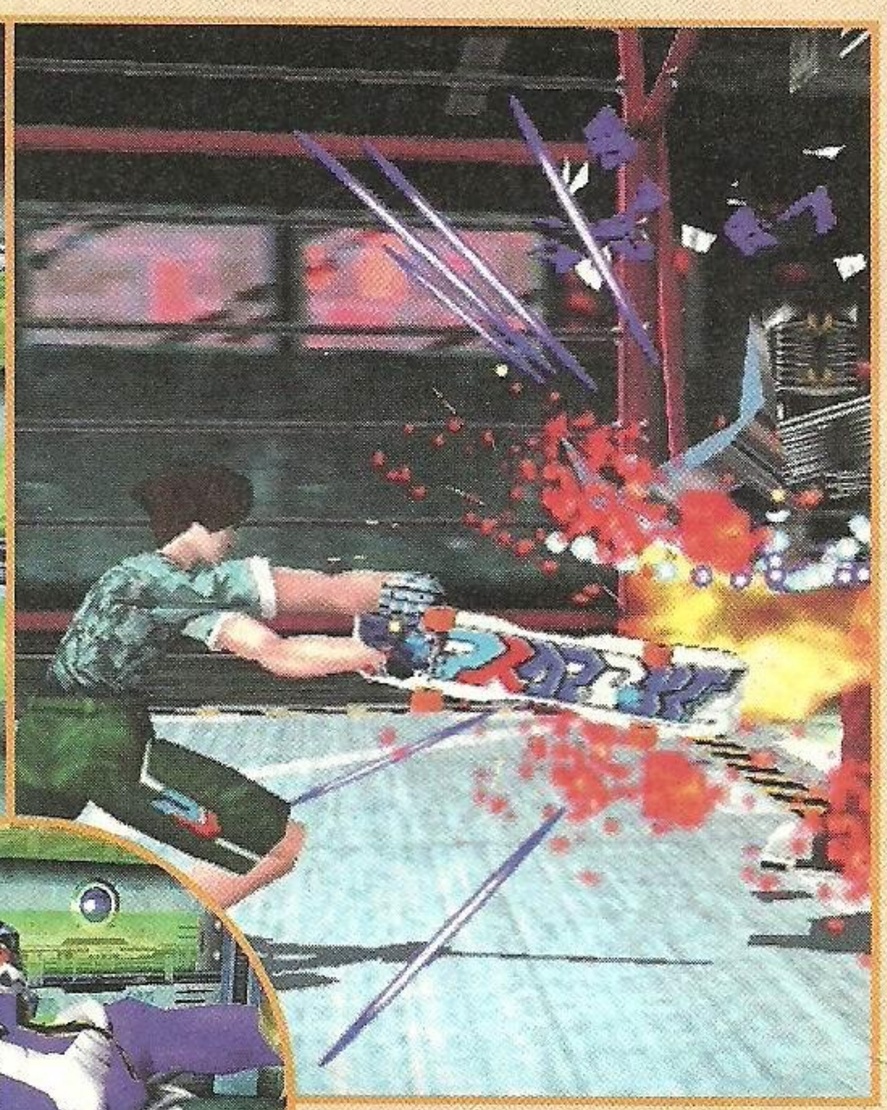


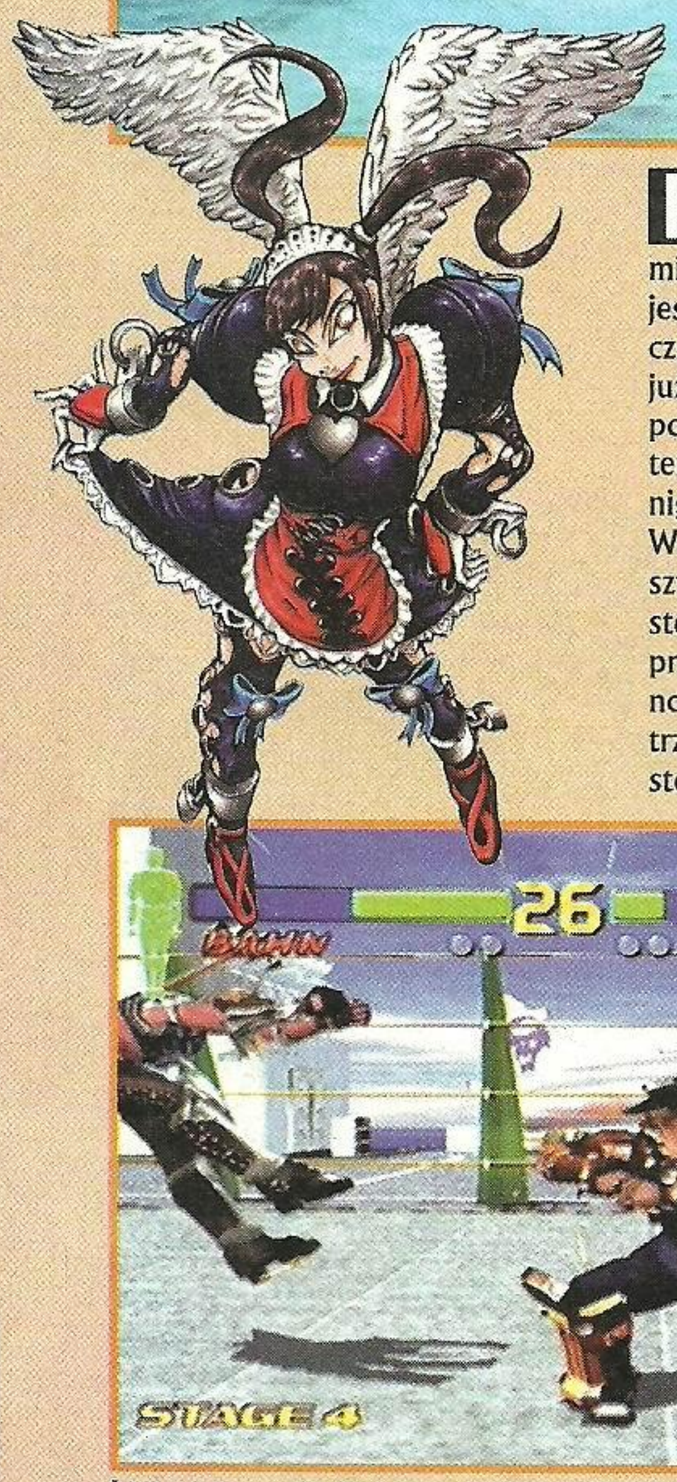
Poziomy zawarte w grze pochodzą częściowo z gry METAL SLUG 2, część zaś jest zupełnie nowa. Grę z całego serca polecamy wszystkim fanom shooterów!

Fighting Vipers 2

Platforma: Dreamcast
Producent: Sega







Pierwszą część FV męczyłem na Saturnie i nie powiem - podobała mi się. Druga odsłona "Walczących Żmij" jest fajna, ale nie rządzi tak jak poprzednia część. Warto dodać, że automatowe FV2 ma już trzy lata i nie wiadomo dlaczego Sega postanowiła wydać Dreamcast'ową wersję dopiero teraz. Ale chwała im za to, bo dobrych fajterów 3D nigdy dość.

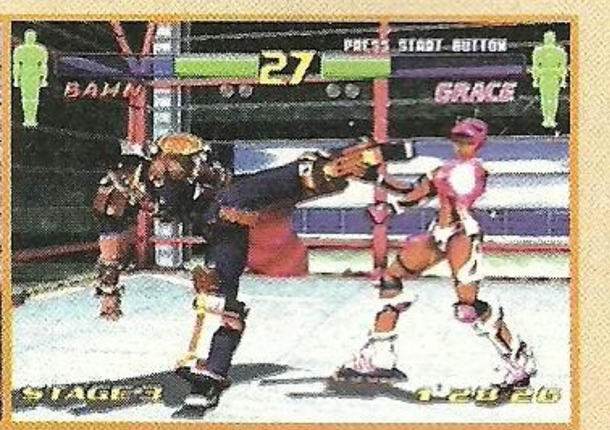
Wróćmy jednak do samej gry. FIGHTING VIPERS 2 to szybkie i trochę wykręcone mordobicie z systemem sterowania zbliżonym do serii VIRTUA FIGHTER. Dwa przyciski odpowiadają za zadawanie ciosów (pięść oraz noga), a trzeci służy do blokowania. Wciskając wszystkie trzy przyciski możemy zbić uderzenie przeciwnika (gdy stoimy na ziemi) lub wykonać air-recovery (gdy lecimy w powietrzu po otrzymaniu "strzała"). Ponadto, podobnie jak w innych mordobiciach Segi, walczymy na stosunkowo małym ringu. W VIRTUA FIGHTER można z niego wypaść, a w FV2 arena jest ogrodzona. Przynajmniej teoretycznie, ponieważ istnieje możliwość zdewastowania ogrodzenia przy pomocy oponenta. Wystarczy kilka razy uderzyć go tak, by trafił w siatkę (lub jej substytut w postaci na przykład pleksiglasu). Oprócz tego każdy z zawodników przyodziany jest w pancerz, który podobnie jak ogrodzenie można zniszczyć. W momencie, gdy stracimy pancerz, istnieje możliwość wykonania wypasionego specjala, który skutecznie zmniejsza poziom energii przeciwnika.

Fajnym patentem jest też wykonanie specjalnego ciosu, gdy przeciwnik ledwo się trzyma. Możemy wtedy posłać go za ring i obserwować jak po drodze niszczy nie tylko ogrodzenie, ale także elementy tła. Właśnie celując w odpowiednie elementy otoczenia odkrywamy sporo bonusów takich jak na przykład dodatkowi zawodnicy.

Początkowo do dyspozycji mamy jedenastu wojowników. To właśnie oni nadają grze wykręconego smaczku, ale znajdzie się na pewno sporo ludzi, którym wygląd zawodników nie przypadnie do gustu. Powiem szczerze - jest to zdecydowanie najmniej przygotowany na nasz rynek element gry. Zresztą nie ma w tym nic dziwnego. Koleżka z BMX'em na plecach, pacjent wyglądający na fana Guns'n'Roses o imieniu Raxel (bije gitarą!!!) czy kobietka kojarząca się z gwiazdą filmów (nie zawsze dla dzieci) to niezły patent, ale nie dla każdego. Mimo to po chwili poszukiwań można znaleźć kogoś dla siebie, jak na przykład szybkiego skejtera Picky'ego, czy wolnego, lecz potężnego Bahna przypominającego Bisona ze Street Fighterów.

Szata graficzna FV2 stoi na przyzwoitym poziomie. Sylwetki bohaterów zostały wykonane fachowo, ale otoczenie ringu nie jest już takie fajne. Powiedziałbym, że jest ubogie w detale. Mimo to mamy stałe 60 klatek animacji na sekundę, a to zawsze już coś. Podczas walki przygrywa nam szybki beat, który także nie do końca przypadł mi do gustu. Mimo to spędziłem nad FIGHTING VIPERS 2 trochę czasu i wiem, że wrócę jeszcze do tej pozycji. W końcu ile można grać w SOUL CALIBURA czy VF3? **[Nolster]**

W taki sposób Bahn pozbywa się fanów Guns'N'Roses.



Bijatyki Segi zawsze mają w sobie to coś. Teraz marzy nam się FIGHTER'S MEGAMIX 2, czyli kolejne połączenie wszystkich postaci Segi w jednej bijatyce.

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID® 2

SONS OF LIBERTY™

txt: Gulash

Nowy Jork, most Washingtona. Jest noc, pada deszcz, a światła mknących po jezdni samochodów zlewają się w jedną wielką i jasną plamę. Na moście samotny, odziany w parkę miłośnik nocnych spacerów powoli przechadza się paląc papierosa. Krople deszczu spływają po nieprzemakalnym materiale i ściekają licznymi strużkami na samą ziemię. Po chwili mężczyzna ciska niedopałek gdzieś w bok i znacznie przyspiesza kroku. Przechodzi w bieg, odrzuca na bok parkę i nie ma już żadnych wątpliwości, z kim mamy przyjemność - to Snake! W czasie biegu włącza termooptyczny kamuflaż, podbiega do barierki, przeskakuje ją i kieruje się na spotkanie ze spowitą mrokiem otchłanią poniżej... Bardzo szybko okazuje się, że Snake nie jest samobójcą. Powoli rozwijająca się za jego plecami lina jest tego najlepszym dowodem. Kiedy Snake leci głową w dół widzimy wyładowania na jego ciele - co jakiś czas udaje się nam dostrzec sylwetkę mężczyzny lecącego w dół na tle przęseł mostu. W ostatniej chwili przywiązana do mostu lina bungee napina się, Snake odbija się jeszcze od burty statku i miękko ląduje na pokładzie przepływającego pod mostem tankowca... W tym samym czasie, przy akompaniamencie mocniejszych wyładowań elektrycznych sylwetka komandosa w całej krasie pokazuje się naszym oczom. Wyraźnie już starsza twarz Snake'a powoli unosi się do góry jakby chłonąc krople spadającego deszczu, po czym komandos czujnie rozgląda się na boki i przylega plecami do ścianki nabudówki statku. Solid powrócił w wielkim stylu. Nie wie jednak, że z nadlatującego opodal śmigłowca przygląda mu się przez lornetkę Revolver Ocelot, rozmawiający z kimś przez radio...

METAL GEAR SOLID 2: Intro

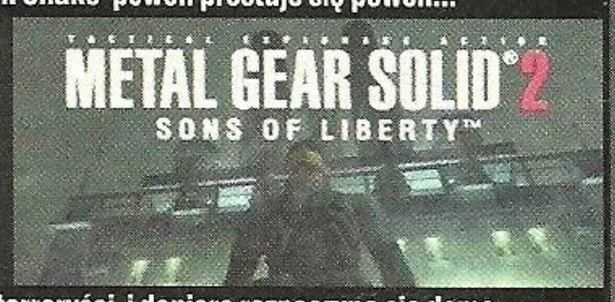
Spokojny spacerek po moście zmienia się w akcję bojową. Snake wyrzuca papierosa (i słusznie - palenie szkodzi zdrowiu), włącza termooptyczny kamuflaż i skacze z mostu...

...przywiązany do liny bungee. Po efetownym locie, odbiciu się od burty i salcie ląduje na pokładzie. Kamuflaż wyłącza się w blasku wyładowań. Snake powoli prostuje się powoli...

Our boy is right on schedule.

You know how the technical specs of Metal Gear were sold on the black market after Shadow Moses?

Russians?



...a wszystko to spokojnie obserwuje ze śmigłowca podstępny Ocelot. Snake odbywa pogawędkę z Otaconem, na pokład wdzierają się rosyjscy terroryści i dopiero rozpoczyna się demo...

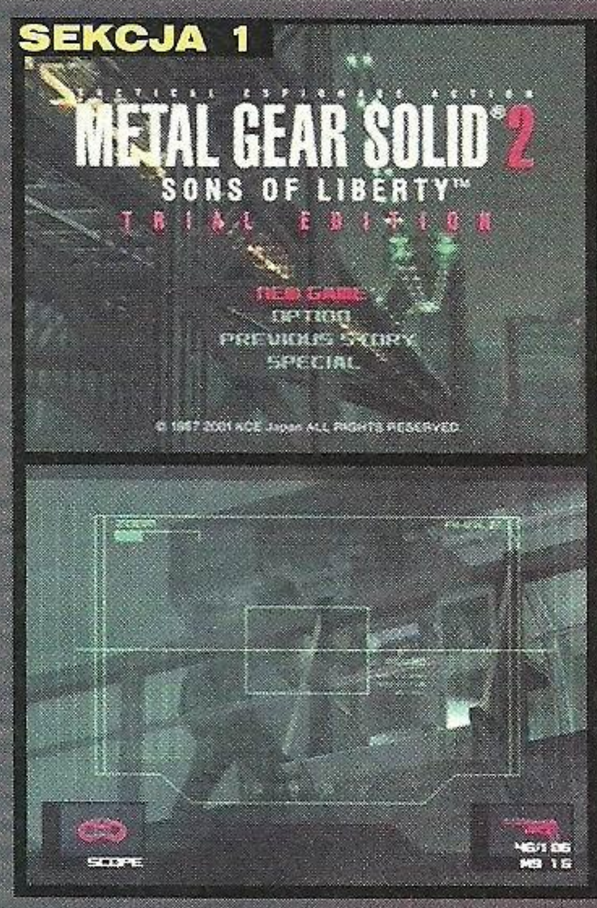
TO TAK SIĘ PRZEDSTAWIA

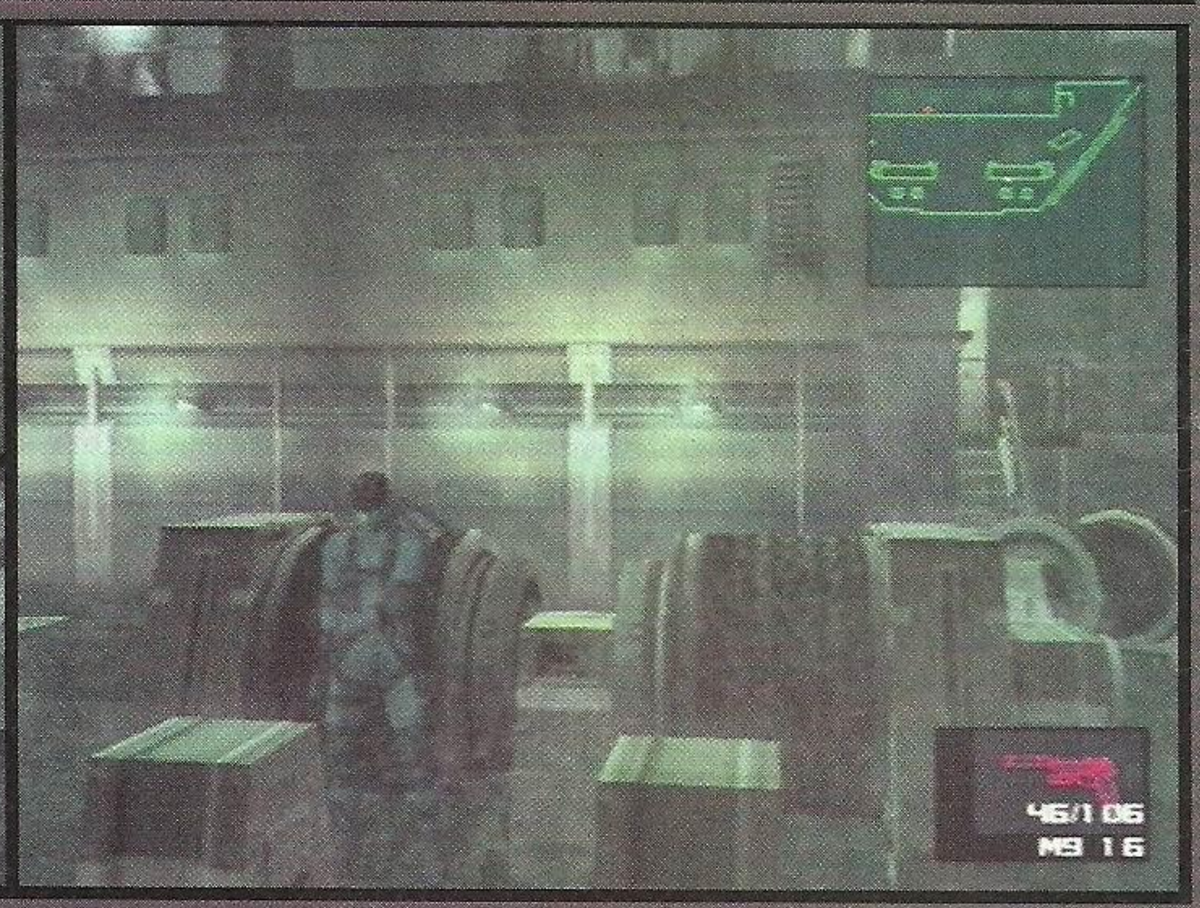
Praktycznie od razu Snake kontaktuje się ze swoim starym kumplem - Otaconem. Jesteśmy świadkami dłuższej, prowadzonej przez Codec rozmowy pomiędzy obydwoma mężczyznami. Pierwsza rozmowa dostarcza nam wielu informacji o tym, co działo się pomiędzy obydwoma grami i wprowadza nas w sytuację zastaną na początku gry. Okazuje się, że po zniszczeniu Metal Gear Rexa jego plany dostały się w niepowołane ręce i pojawiły na czarnym rynku broni. Teraz każdy szaleniec dysponujący pieniędzmi i odpowiednią technologią może zbudować wielkiego robota. Inżynierowie pracujący dla armii USA skonstruowali więc kolejną, jeszcze bardziej potężną maszynę o nazwie Metal Gear Ray, służącą do niszczenia Rexów. Prototyp Raya przewożony jest na statku, którego pokład właśnie chwieje się pod stopami Snake'a....

Jak wiemy Snake od dawna nie współpracuje już z rządem USA (podczas MGS'a został do tego zmuszony).

Zarówno on, jak i Otacon należą teraz do działającej na pograniczu legalności organizacji Philantrophy, której celem jest zbieranie informacji o robotach i ich właścicielach i odkrywanie ich przed światem. Nie wiemy jednak kto tak naprawdę stoi za tą organizacją. Sama Philantrophy znajduje się pod czujną obserwacją Narodów Zjednoczonych.

Gdy Snake przygląda się patrolującym pokład marines, nagle słyszy dźwięk przelatującego śmigłowca. Słuch naszego bohatera jest na tyle czuły, że rozpoznaje model Kamov, potocznie zwany Kasatką. Niepokój Węża szybko okazuje się w pełni uzasadniony - na pokładzie ląduje desant komandosów, którzy cichutko eliminują wszystkich znajdujących się na nim marines'ów. Przyglądając się krwawej jatce Snake dochodzi do wniosku, że ma do





czynienia z Rosjanami z oddziałów specjalnych spec-naz. Wygląda na to, że chcą przejąć cenny transport.

Będący mózgiem całej operacji Otacon poleca Wężowi, by ten w pierwszej kolejności dowiedział się jaki jest cel podróży statku. Badanie prototypu Rexa znajdującego się gdzieś w ładowni zostawia na później. Snake zaczyna więc swoje zadanie.

WIR WYDARZEŃ

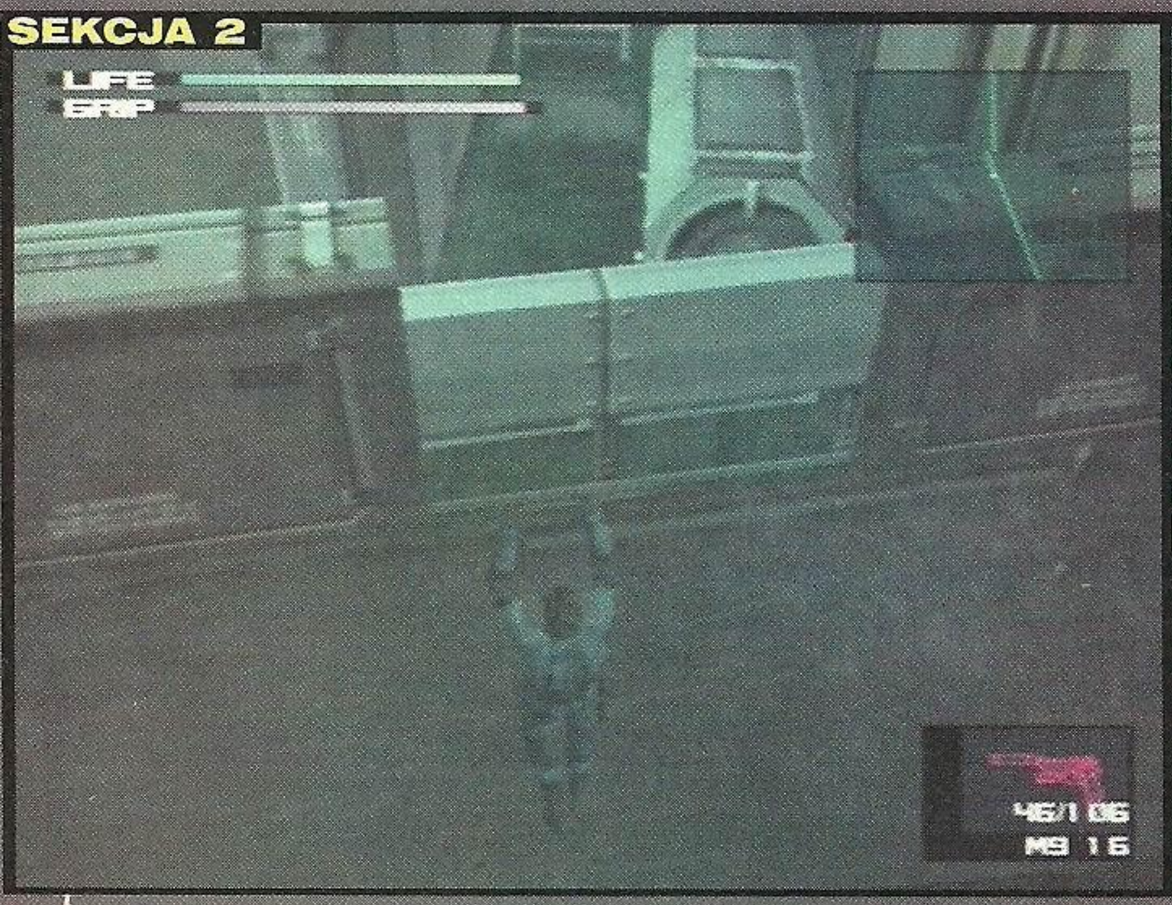
Po tym trwającym ładnych kilka minut wprowadzaniu rozpoczyna się właściwa gra. A raczej demo gry, bo to właśnie z nim mamy do czynienia. Kiedy przejmujemy nad nim kontrolę, Snake znajduje się na głównym pokładzie tankowca. Leje deszcz, a krople efektownie rozbryzgują się o pokład. Otacon szybko wyjaśnia podstawy sterowania i tłumaczy, że ściskany w ręku pistolet to zmodyfikowana Beretta wystrzeliwująca strzałki usypiające. Snake rozgląda się przy pomocy lornetki i zabiera do rzeczy... **[sekcja 1]**

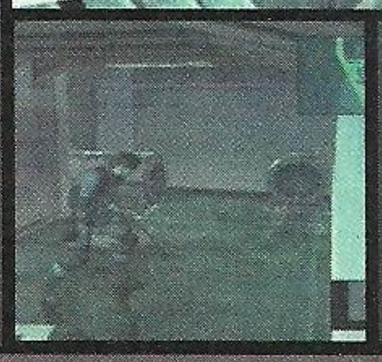
Szybkie przeszukanie otoczenia pozwala odnaleźć zdrówko. Strażnik prawie wchodzi w pewnym momencie na Snake'a, ale temu na szczęście w porę udaje się przeskoczyć przez burtę statku i zawisnąć na rękach z drugiej strony. Gdy wisimy na rękach na ekranie pojawia się wskaźnik symbolizujący siłę Snake'a. Jeżeli wisielibyśmy tak zbyt długo, uchwyt poluzowałby się wreszcie, a bohater zostałby pochłonięty przez wzburzone fale. Na szczęście tym razem sprawa jest bardziej prosta. Strażnik po chwili odchodzi. Snake przeskakuje więc z powrotem na pokład i idzie do drzwi, w kierunku których poszedł Rosjanin... **[sekcja 2]**

Korytarz prowadzi do kwater załogi. Tam też znajdują się pomieszczenia z szafkami marynarzy i patrol przeciwników. W pewnym momencie Snake zostaje zauważony przez nagle wychodzącego z korytarza żołnierza, który natychmiast wzywa przez radio posiłki. Korzystając z Codecu Otacon radzi, aby schować się gdzieś dobrze - tropem naszego bohatera natychmiast wyrusza specjalna ekipa przeszkolona na takie okazje. Słuchając rad mądrego kolegi Wąż szybko chowa się w szafce jednego z marynarzy. **[sekcja 3]**

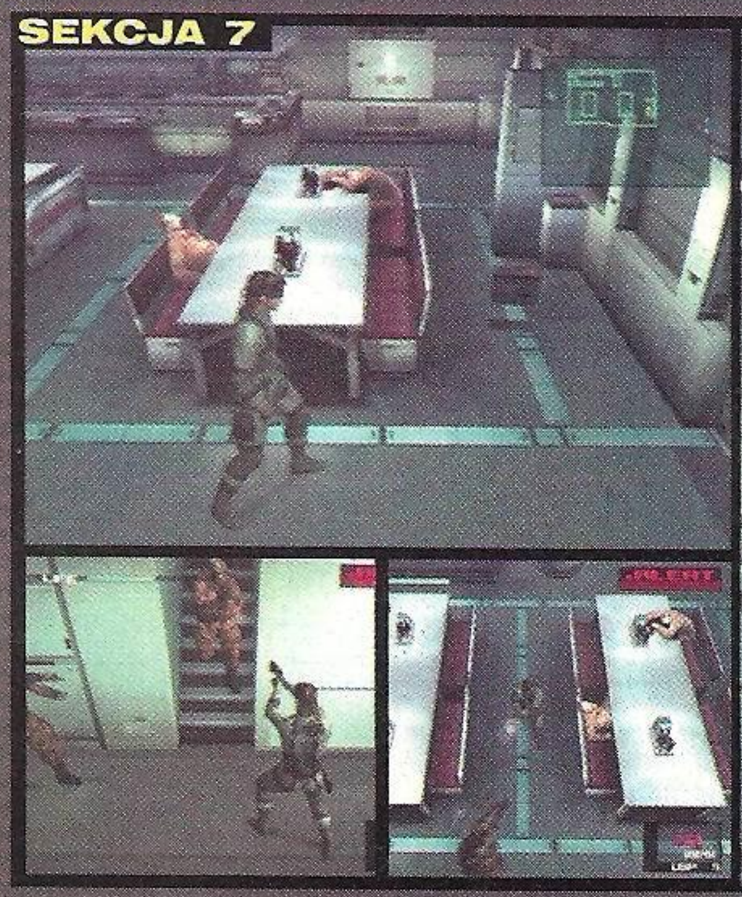
Po chwili do pomieszczenia wpada dwóch komandosów, którzy szybko i sprawnie zabierają się do poszukiwań. Na szczęście tym razem udało się uniknąć wpadki. Wychodzą. W jednej z szafek Wąż znajduje pistolet USP, w dwóch innych - plakaty z pięknymi dziewczynami. Najlepiej jest schować się właśnie w jednej z nich, bowiem czas spędzony w zamkniętym i ciasnym pomieszczeniu umili wtedy ich widok. Po wyjściu na korytarz Snake łapie strażnika, który wezwał kolegów i po kilku sprawnych ściśnięciach z chrzęstem łamie mu kark. Kto ze Snake'iem wojuje, ten... Sami wiecie jak to leci. Aby uniknąć znalezienia truposza przez kolejny patrol, Snake decyduje się na schowanie pacjenta w szafce, w której przed chwilą jeszcze się chował. Czas ruszać dalej. **[sekcja 4]**

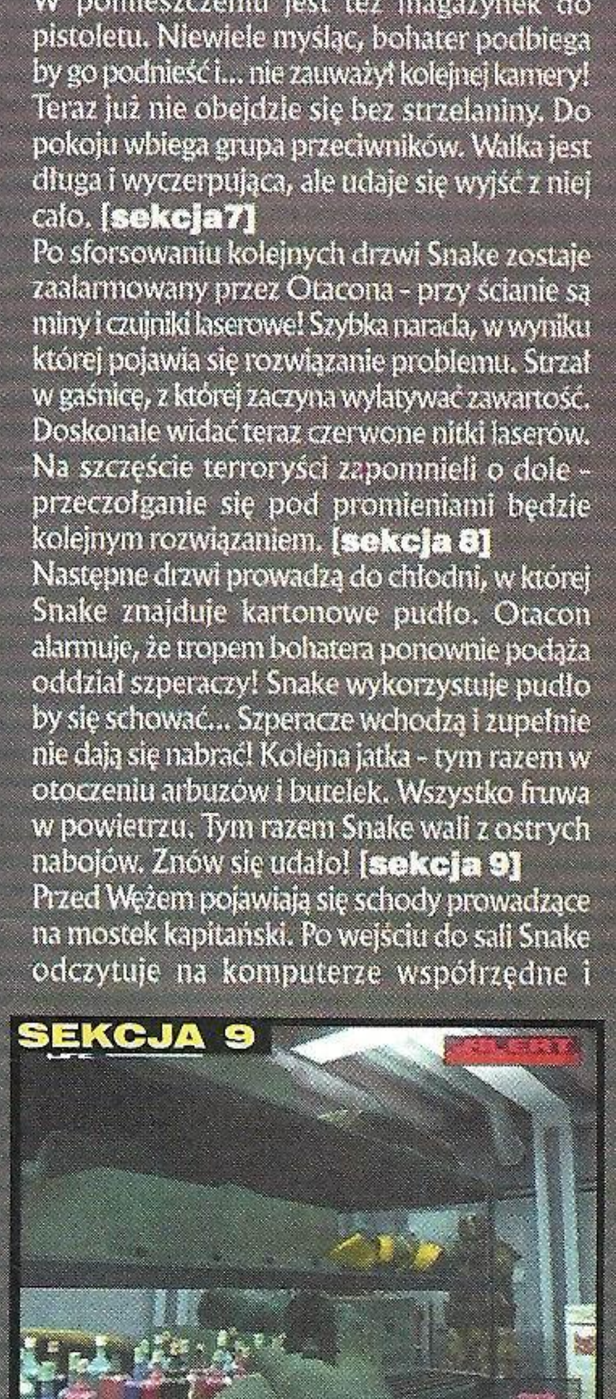
Następne drzwi sforsowane i... kolejnych dwóch komandosów czeka sobie w sali rozrywkowej. Tym razem bohater postanawia spokojnie zaczaić się i uśpić ich przy pomocy swojej Beretty. Szybki wyskok zza rogu, kilka strzałów i po kłopocie. Schody prowadzą do góry, a zgodnie ze słowami Otacona trzeba najpierw dostać się na mostek by sprawdzić docelowy port, do





którego płynie okręt. **[sekcja 5]**
Jeszcze jeden korytarz. I kolejny strażnik pada pod uściskiem silnych rąk Snake'a.
Na górze czeka nas jeszcze mała niespodzianka - kamera. Czy stare triki ciągle jeszcze działają? Niewiele myśląc Snake przykleja się do ściany i powoli przesuwa się przywierając do niej plecami. Rzeczywiście kamera zdaje się go nie dostrzegać. Dalej - następne schody. Jak na razie wszystko idzie zgodnie z planem... **[sekcja 6]**
Kolejne drzwi prowadzą do mesy oficerskiej. Po wejściu do niej Snake znajduje zwłoki niewinnych marynarzy zmasakrowanych przez terrorystów. W pomieszczeniu jest też magazynek do pistoletu. Niewiele myśląc, bohater podbiega by go podnieść i... nie zauważył kolejnej kamery! Teraz już nie obejdzie się bez strzelaniny. Do pokoju wbiega grupa przeciwników. Walka jest długa i wyczerpująca, ale udaje się wyjść z niej cało. **[sekcja7]**
Po sforsowaniu kolejnych drzwi Snake zostaje zaalarmowany przez Otacona - przy ścianie są miny i czujniki laserowe! Szybka narada, w wyniku której pojawia się rozwiązanie problemu. Strzał w gaśnicę, z której zaczyna wylatywać zawartość. Doskonale widać teraz czerwone nitki laserów. Na szczęście terroryści zapomnieli o dole - przeczołganie się pod promieniami będzie kolejnym rozwiązaniem. **[sekcja 8]**
Następne drzwi prowadzą do chłodni, w której Snake znajduje kartonowe pudło. Otacon alarmuje, że tropem bohatera ponownie podąża oddział szperaczy! Snake wykorzystuje pudło by się schować... Szperacze wchodzą i zupełnie nie dają się nabrać! Kolejna jatka - tym razem w otoczeniu arbuzów i butelek. Wszystko fruwa w powietrzu. Tym razem Snake wali z ostrych nabojów. Znów się udało! **[sekcja 9]**
Przed Wężem pojawiają się schody prowadzące na mostek kapitański. Po wejściu do sali Snake odczytuje na komputerze współrzędne i przekazuje je Otaconowi. Niespodziewanie za oknem zauważa jakiś ruch. Po wyjściu na pokład spotyka... Kobietę w mundurze jednostki specnaz! Krótko obcięta blondynka o imieniu Olga nie chce się poddać i rozpoczyna się walka! Blondyna używa wielu sztuczek, jednak w końcu pada na pokład. Snake w milczeniu pochyla się nad nią. Kątem oka dostrzega jednak szpiegowski mini-helikopter, który obserwuje wszystko nad jego głową. **[sekcja 10]**
Oto pierwsze 45 minut najbardziej oczekiwanej gry na PlayStation 2. Wspaniałe 45 minut.

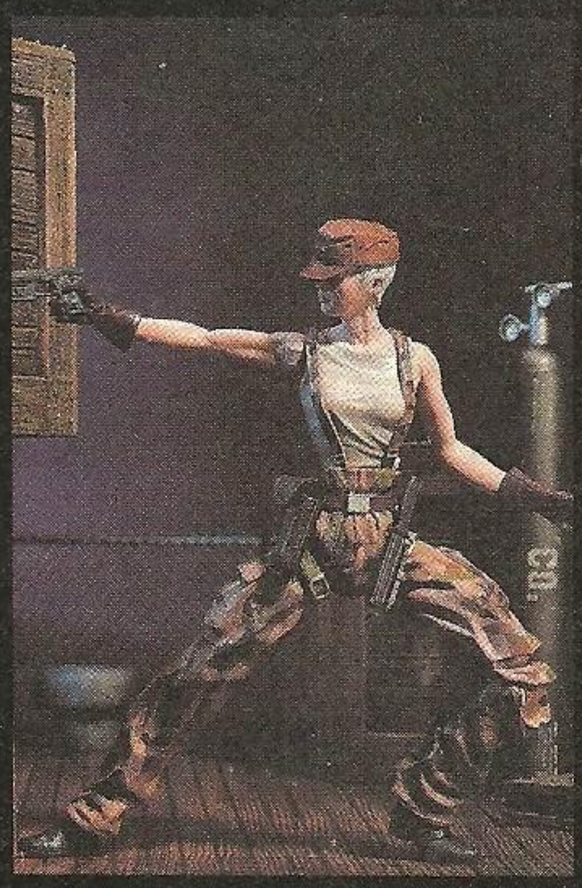




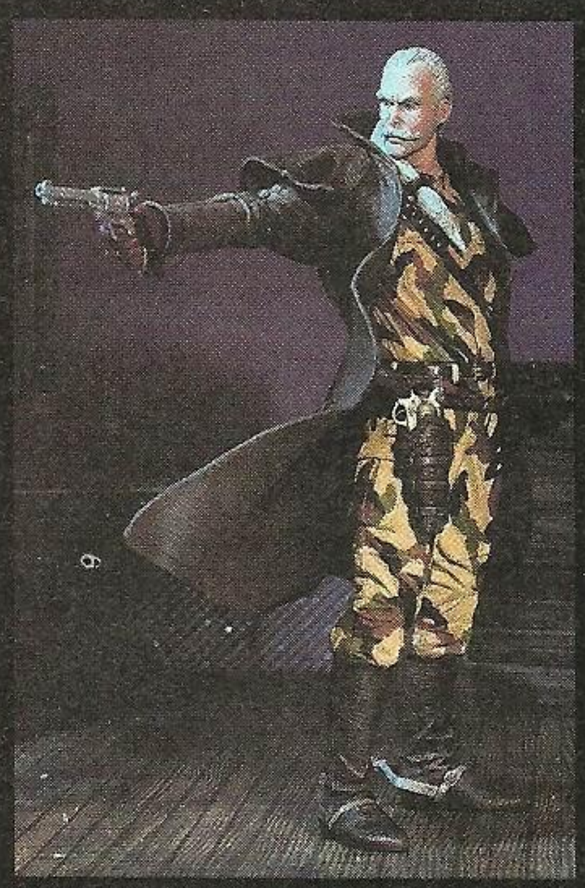
BOHATEROWIE TEGO DRAMATU

No tak. W sumie to znamy o kilka postaci więcej (jak choćby Otacon i ruski generał) występujących w MGS2, ale pojawiła się świetna okazazja, by zaprezentować je wam w całej krasie firmowanej przez firmę McFarlane Toys. Oto projekty figurek, które znajdą się w sprzedaży jednocześnie z grą. A niżej prawdziwa gratka - postacie, których tożsamości jeszcze nie odkryto!

SOLID SNAKE - właściwy człowiek na właściwym miejscu. Nasz człowiek, chciałoby się dodać. Snake ma teraz już chyba po czterdziestce, ale tylki kopie jak dawniej.

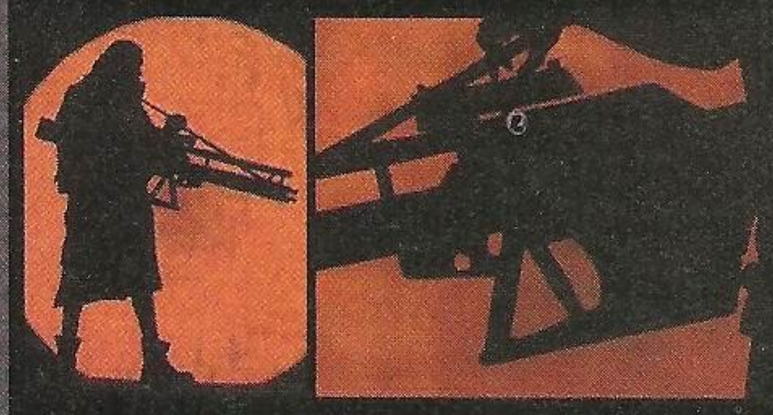


OLGA - córka sowieckiego generała, którego poznajemy w intrze. Olgę zaś poznajemy pod koniec dema walcząc z nią na pokładzie. Czy jeszcze pojawi się w grze? Myślę, że tak.



REVOLVER OCELOT - Stary znajomy Snake'a jeszcze z czasów Foxhound, a także z MGS'a. Pamiętamy, że Ocelot torturował naszego człowieka. Teraz czas na rewanż...

METAL GEAR RAY - sprawca całego zamieszania, robot służący do niszczenia METAL GEAR REX'ów. No i teraz każdy szaleniec na świecie chce go mieć.



TOP SECRET OPERATIVE 1 - pierwsza z nie odkrytych jeszcze postaci. Hmmm... Fryzurkę ma jak Liquid. A to, co trzyma w rękach przypomina karabin snajperski albo kuszę z lunetą.

TOP SECRET OPERATIVE 2 - A-ha! Katana w dłoni widoczna na zbliżeniu po prawej stronie! To raczej nie Fox zgnieciony w MGS nogą. Ciężko nawet wyczuć płeć. Ninja z gunami? Nurek?

TOP SECRET OPERATIVE 3 - Z jednej strony postać wygląda tak, jakby miała płaszcz Supermana. Ale słyszeliśmy też plotki, że to nurek, z którym Snake zmierzy się w walce pod wodą.

KILKASET SŁÓW PRAWDY

Demo MGS2 będzie pakowane razem z ZONE OF THE ENDERS. ZOE samo w sobie jest warte zainteresowania, a prezent w postaci tego demka niemal obliguje do zakupu nowej gry pana Kojimy.

Podobnie jak swój poprzednik, tak i MGS2 zrewolucjonizuje rynek gier na PlayStation 2. Po prostu na wszystko, co ukaże się później będziemy patrzeć przez pryzmat Metala. I jeśli nowsze gry nie będą dorównywać tej jednej, będziemy je bezlitośnie sprowadzać na ziemię.

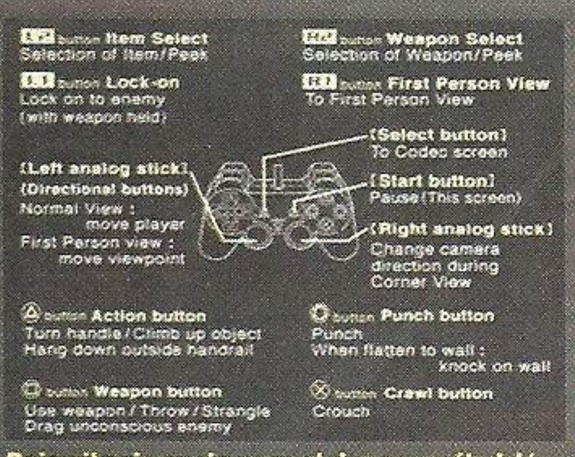
Przejdźmy jednak do sedna. Już od początku demo nie pozostawia wątpliwości, że mamy do czynienia z prawdziwym dziełem.

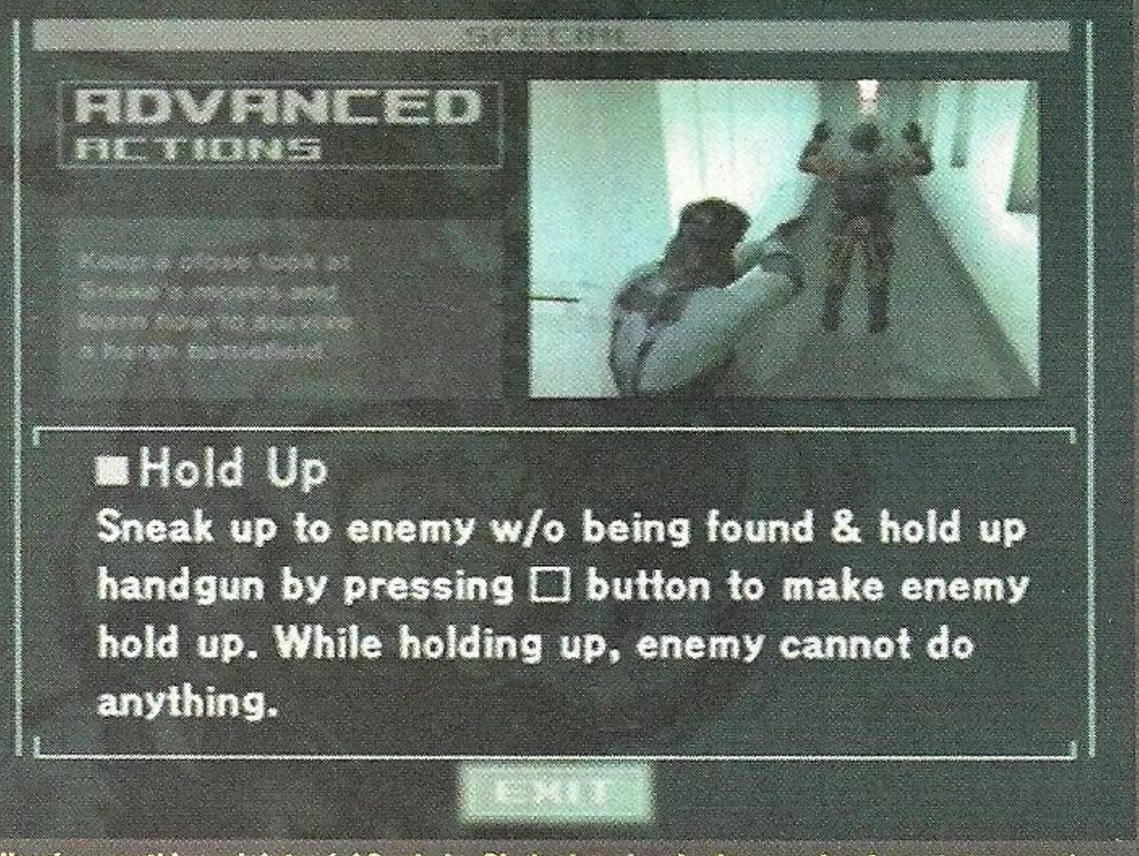
Interakcja z otoczeniem jest bardziej rozbudowana, niż miało to miejsce w MGS. W końcu teraz Konami ma do dyspozycji o wiele potężniejszą maszynę! Przede wszystkim objawia się to w rozsypujących się pod ostrzałem elementach. Doniczki z kwiatami, gaśnice, szyby czy żarówki to tylko niektóre z dekoracji oddanych do naszej niszczycielskiej dyspozycji. A co powiecie na strzelaninę w chłodni, gdzie Snake i jego przeciwnik znajdują się po przeciwnych stronach umieszczonej na środku wielkiej szafki? Walimy z gnata przez arbuzy i butelki, które naturalnie pękają i rozbryzgują się na wszystkie strony! A masakra w mesie, do której wbija się czterech nieprzyjaciół, a która już po wszystkim wygląda jak pokój dziecinny po wizycie gromady pięcioletnich kumpli z podwórka? Ufff...

Gdy schowamy się w szafce, bądź w kartonowym pudełku (w demie znajdują się dwa - jedno przemoknięte i pogięte na pokładzie i drugie - w dobrym stanie; czytaliście o nim wcześniej) w prawym górnym rogu ekranu pojawia się małe okienko pokazujące co dzieje się w pomieszczeniu. Widać wtedy poszukujących intruza (czyli nas) żołnierzy przeciwnika. Daje to niezły przegląd sytuacji! Oprócz tego zarówno przez wizjer w szafce jak i dziurę w pudle możemy podglądać przeciwników. Widok (fpp) jest wtedy mocno ograniczony, ale dodaje trochę realizmu. Żeby było jeszcze ciekawiej, kiedy siedzimy w szafce, a pokój przeszukują właśnie żołnierze, wypada przykucnąć, żeby nie dostrzegli przez szpary wpatrzonych w nich oczu Snake'a...

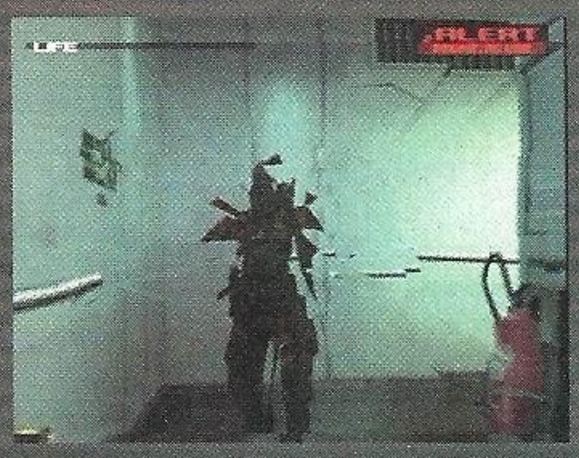
Sterowanie jest niemal identyczne jak w MGS, tak więc nie będzie problemów z jego opanowaniem. Poruszamy się przy pomocy lewego analoga (bądź krzyżaka, który reaguje na siłę wciskania). Gdy przykleimy się do ściany, przydatna okazuje się prawa gałka pozwalająca na przesuwanie kamery nieco w bok. Gra wykorzystuje wszystkie przyciski i gałki oprócz R1 i L3. Co ciekawe - nawet zwisając na rękach, czy taszcząc nieprzytomnego żołnierza można przełączyć się na widok z oczu. Naturalnie strzelanie nie wchodzi wtedy w grę (obie ręce zajęte), ale to i tak miły dodatek. Do starych umiejętności Snake'a doszły nowe. Wyglądają po prostu świetnie! Stare zresztą też, a to dzięki znakomitej oprawie. Przyjemnie jest patrzeć jak Dave przykleja się do ściany, puka w nią, pełznie pod stołem czy robi tygrysi skok do przodu. Każde z zachowań komandosa jest zrealizowane niezwykle dokładnie. Jeżeli stoimy przy ścianie możemy pukać zarówno z lewej jak i prawej strony i są do tego różne animacje. Tygrysi skok wykonany na schodach powoduje, że Snake nieporadnie przewraca się na twarz. Poza tym fajne są efekty walki - Snake zna proste combo składające się z kilku ciosów i kopnięcia z obrotu. Jeżeli wykonamy tę serię przy barierce - przeciwnik przeleci na drugą stronę. Ciekawym detalem jest możliwość bicia się w fpp. Podczas ciosów widać jest jak pięści Snake'a oklepują maskę przeciwnika. Możemy też wreszcie ciągnąć ogłuszonych lub martwych żołnierzy. Po uśpieniu delikwenta możemy wyurząsnąć z niego trzymane przedmioty (ale nie broń, tylko ekwipunek w rodzaju bandaży czy amunicji), po czym bierzemy gościa pod pachy i zaciągamy go w miejsce, gdzie nikt go nie znajdzie. Na przykład do szafki. Podczas walki możemy też złapać żołnierza od tyłu i używać jako żywej tarczy. Niestety terrorystów nie łączą chyba więzy krwi (no chyba że, jak podejrzewam - też są klonami) bo zwykle bezlitośnie strzelają w swojego. Trzymając od tyłu przeciwnika możemy też złamać mu, w znany z MGS-a sposób, kark. Po przypadkowej strzelaninie, jeżeli Snake zostanie ciężko ranny, zostawia za sobą ślady krwi. Aby ją zatamować przydaje się kawałek bandaża...

Takich akcji w grze jest bardzo wiele, a to i tak dopiero sam początek. Bardzo pomocny jest tutorial dostępny z menu głównego dema.



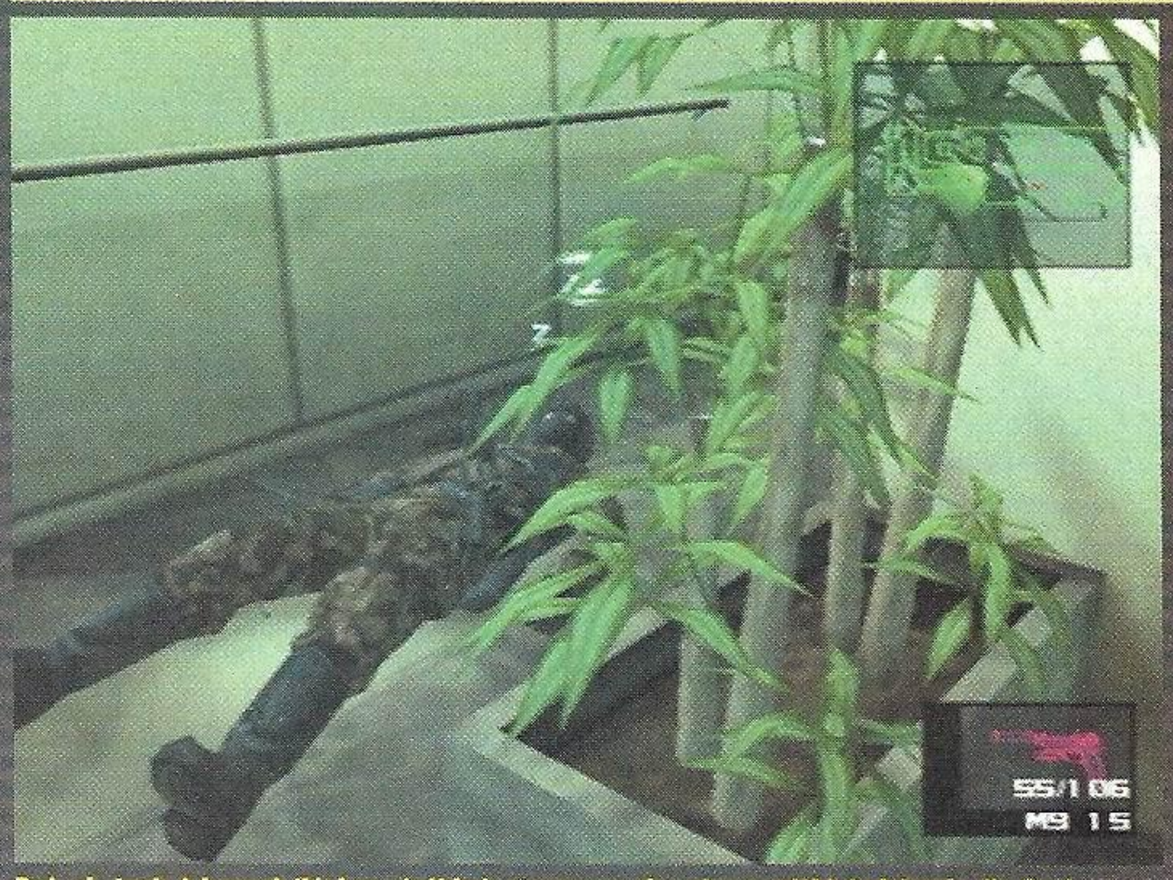


Pojawiła się opcja pozwalająca prześledzić na filmikach wszystkie umiejętności Snake'a. Obok z lewej rozbudowanych schemat sterowania.



Możemy obejrzeć tutaj różne akcje, które w czasie gry wykonuje Snake. Jest tu kilka poziomów skomplikowania działań - począwszy od zwykłego przewrotu do przodu, przez przeszukiwanie przeciwników, aż po branie zakładników poprzez wycelowanie im z bliskiej odległości w krocze lub twarz. Wszystkie te czynności są obrazowane filmikami pokazującymi efekty poszczególnych działań.

Na górze z lewej tak zwany „złoty strzał" - Snake pada trupem. Powyżej przeciwnik z tarczą. Trzeba strzelać w jego nogi, bądź głowę.



Palenie tych dziwnych liści na służbie jest wysoce niewskazane!!! I dedykacja dla Czyż...a.

WSZYSTKO MA SWOJE PRIORYTETY

Grafika jest cudowna. Ciężko rozpoznać które ze scen są filmami, a które konsola generuje w czasie rzeczywistym. Wspaniale prezentuje się deszcz - szczególnie, gdy przełączymy kamerę na widok z oczu. Niemal czuć rozbryzgujące się na twarzy bohatera krople. Efekt potęgują stalowo-brązowo-zielone kolory, które tak kocha Kojima i jego ekipa.

Kapitalnie prezentuje się otoczenie. Jest pełne drobnych detali, które zaczyna się dostrzegać dopiero po jakimś czasie. Na przykład zoomowanie widoku przy pomocy lometki nigdy nie wyglądało lepiej. Cienie postaci pojawiają się, znikają i układają w zależności od położenia źródła światła. W szafkach marynarzy są wspomniane już wcześniej plakaty skośnookokich dziewczyn w kostiumach kąpielowych, którym naturalnie można się przyjrzeć....

Świetnie dopracowane są modele postaci. Szczególny nacisk położono oczywiście na Snake'a. Widać, że jest starszy, no i zapuścił efektowną brodę (a podobno wraca moda na wąsy...). Pewnym ciosem jest fakt, że fryzurą trochę zanadto przypomina fińskiego drwala (albo, jak kto woli, czeskiego hokeistę). Świetnie zachowuje się też nieodłączna opaska na głowie naszego bohatera - jej końce powiewają przy każdym ruchu. Poza tym Snake wodzi oczami, a jego ruchy są miękkie i pełne gracji - podobnie zresztą, jak komandosów patrolujących statek. Trzeba przyznać, że oni sami także zostali dopracowani w najdrobniejszych szczegółach. Co prawda wyglądają bardzo podobnie do siebie, ale sposób w jaki przedstawiono szczegóły ich ekwipunku musi budzić zachwyt. Przy paskach mają radia, które wyjmują w celu wezwania posiłków, mają tez karabiny maszynowe trzymane pod kątem do dołu - niczym komandosi z jednostek specjalnych. Sam sposób w jaki się poruszają także od razu budzi skojarzenia z GROM-em czy SAS-em. Poza tym mają fachowe maski, noktowizory, kamizelki kuloodporne, tarcze i całe mnóstwo innych rzeczy. Nie zapominajmy też o fachowych mundurach...

Muzyka jest filmowa - w końcu napisał ją Harry Williams, znany kompozytor z Hollywood. Efekty dźwiękowe są także cudowne. Demo jest oczywiście w ojczystym języku pana Kojimy, na szczęście jednak towarzyszą mu napisy po angielsku.

(PANIE KOJIMA) JESZCZE BĘDZIE CZAS, BY ODPOCZYWAĆ

Teraz rzeczy, nad którymi Hideo i jego ekipa z KCEJ mogliby jeszcze trochę popracować. Pierwsza sprawa, to praca kamery. Momentami jest ona umieszczona za blisko Snake'a, przez co właściwie nie widać otoczenia, a w konsekwencji tego trudno jest manewrować. W takich sytuacja gra zmusza do używania widoku z oczu naszego ex-komandosa, choćby po to, aby rozejrzeć się dookoła. Co oczywiście spowalnia akcję, bo w trybie fpp nie można się ruszać. Ale w sumie gra i tak jest skradanką, więc można to darować.

Sporo mówiło się o inteligencji przeciwników. Rzeczywiście, na tle wzbogaconych genetycznie żołnierzy z MGS'a (którzy momentami zachowywali się jak po udanej lobotomii albo niezbyt udanej trepanacji czaszki) rosyjscy komandosi ze spec-naz prezentują się nadwyraz inteligentnie. Jeśli przytulony do rogu Snake rzuca cień, to jest spora szansa że zostanie dostrzeżony. Podczas walki żołnierze robią uniki i nie dają się łatwo złapać, a gdy próbujemy podejść do nich - kopią. Czasem jednak i im zdarzają się wpadki. Niejednokrotnie prowadzony przeze mnie Snake przechodził im tuż przed nosem, albo nie dostrzegali go z 10 metrów - mimo, że stał dokładnie przed nimi. A już zupełnie dziwną sprawą jest ich krótka pamięć. Jeśli zostaniemy dostrzeżeni, żołnierze naturalnie podniosą alarm. Ale gdy wyjdziemy z pomieszczenia, w którym się znajdujemy (a konsola doczyta nowe), to naturalnie żaden pościg już za nami nie podąża. Podobnie sprawa wygląda po schowaniu się w szafce. Gdy Snake został zauważony, a przeciwnicy otworzyli locker, eks-komandos wyszedł z niego spokojnie obserwowany przez nieprzyjaciół. Ci z kolei zamiast przystąpić do walki grzecznie czekali, aż nasz bohater zamknie drzwi. Dopiero potem rozpętało się piekło. Hmmm...

Na razie inteligencja przeciwników nie zawsze działa. Tu akurat szykują się do zabójstwa Węża.

Spotkanie z Olgą także mogłoby być lepsze. Jest trochę... Naiwne. A sama Olga zdradza podobieństwo do Sniper Wolf... Nie chcę zdradzać wszystkich niuansów scenariusza nawet tego dema - będziecie mieć większą zabawę testując je sami, gdy będzie zapakowane razem z ZOE. Przyznam tylko, że po usłyszeniu jej rozmowy z ruskim generałem miałem pewne opory natury moralnej przed strzelaniem. Ale to ona zaczęła, a jak to mówią gdzie drwa rąbią, tam wióry lecą.

Jednak stawiam, że mimo przegranej Olga pojawi się jeszcze w grze. W poprzedniej części mieliśmy przecież okazję bliżej przyjrzeć się ekipie z Foxhound, zanim jeszcze doszło do wyeliminowania każdej z tych postaci. Poza tym musi być też czas na to, żeby na polu bitwy zakwitła miłość...

BĘDZIE DOBRZE, DZIECIAK!

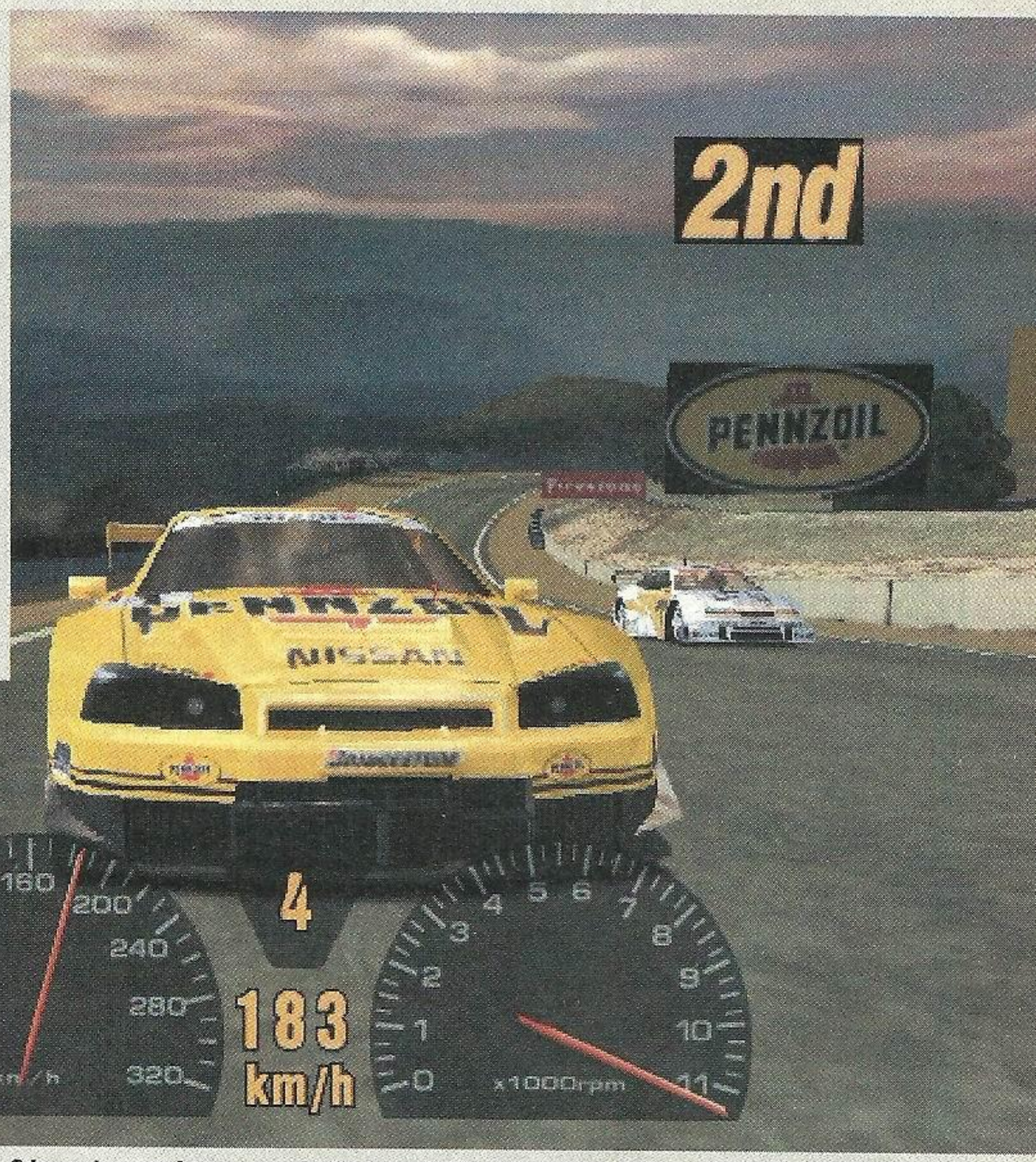
Demo jest stosunkowo krótkie. Przejście go po raz pierwszy zajmuje około 45 minut, ale gdy już się wie, co robić, to można je ukończyć w minut 10. Na szczęście jest aż pięć poziomów trudności. Na ostatnim, naprawdę hardcore'owym nie wolno ani razu dać się zauważyć. I tutaj zaczyna się prawdziwa zabawa. Świetny pomysł na przedłużenie zainteresowania, a i sama przyjemność ze zwiedzania Snejkiem statku jest olbrzymia.

Hideo Kojima umie robić gry. Ale chyba tak naprawdę bardziej kocha filmy. I na pewno chciałby je kręcić. Podczas pierwszych kilkunastu minut MGS2 mamy aż cztery odnośniki do znanych obrazów sf! Termooptyczny kamuflaż pochodzi naturalnie z „Predatora". Skok, jaki wykonuje Snake z mostu jest niemal identyczny, jak ten, który na początku „Ghost In The Shell" wykonuje Kusanagi (zresztą ona też miała przecież termooptyczny kamuflaż...). Wstający w otoczeniu elektrycznej wyładowań Snake (po skoku z mostu) wygląda identycznie, jak Arnold w „Terminatorze 2". A rzut nożem w wykonaniu Olgi i unik naszego człowieka budzi niedwuznaczne skojarzenia z takim mało znanym filmem „Matrix". I to wszystko na samym początku. Co będzie dalej? Aż strach pomyśleć...

Krótko mówiąc - MGS2 zapowiada się znakomicie. Jeśli nie stanie się jakiś niewytłumaczalny kataklizm, Hideo Kojima i jego ludzie z Konami dostarczą nam jedną z najlepszych gier, jakie kiedykolwiek otrzyma PlayStation 2. Trzymajmy kciuki.

GRAN TURISMO® 3
THE REAL DRIVING SIMULATOR
A-spec

Koniec marudzenia i zrzędzenia że PS2 nie pokazuje swojej prawdziwej potęgi.
Że gry, jak na razie rozczarowują, że są w większości kiepskie, niezbyt ładne i nie wynoszą nas na wyżyny zachwytu.
Koniec z tym. Nadchodzi czas rozpływania się w ekstazie nad grafiką, grywalnością i dźwiękiem.
Nadchodzi czas bicia dziękczynnych pokłonów przed potęgą PS2 i geniuszami z Polyphony.
Nadchodzi czas GRAN TURISMO 3 A - spec.
Mieliśmy okazję zagrać w najświeższą wersję testową GT3.
Gra jest... A zresztą - przeczytajcie sami!



Całe zamieszanie ze zmianą nazwy z GT 2000 na GT3 ma dwie przyczyny. Jedną jest poważne opóźnienie w wydaniu gry. Drugą jest fakt, że to jest już pełnoprawny sequel, a nie tylko i wyłącznie przekodowane i odświeżone GT2. To jest już zupełnie nowa gra i całkowicie odmienne są wrażenia z obcowania z nią. Na wszystkich płaszczyznach.

O tym, że będzie efektowna wiedzieliśmy od samego początku. Wprawdzie pierwsze grywalne demo nie było specjalnie piękne ale następne, w które miałem okazję grać kilka dni temu napełniło me serce zgoła innymi doznaniami. Postanowiłem więc podzielić się z wami wszystkimi najnowszymi wiadomościami o GT3 i pierwszymi wrażeniami z gry.

Grafika

Na ten temat można by pisać poematy. Jest oszałamiająca, ogłuszająca, przecudowna, szczegółowa i piękna. Pokazuje, że jak programiści mają chęci i umiejętności, to potrafią wycisnąć z PS2 naprawdę dużo. Wszyscy developerzy, którzy twierdzili, że programowanie na PS2 jest trudne, a uzyskanie antyaliasingu i wyeliminowanie flickering'u (migotania) poważnie obniża płynność animacji, powinni zająć się czymś mniej wymagającym. Gra chodzi w pełnych sześćdziesięciu klatkach na sekundę i ani myśli zwalniać. Nie ma znaczenia czy na ekranie jest kilku przeciwników, czy nie. Po prostu miało być płynnie i jest płynnie. Bez wymówek i mętnych tłumaczeń. A wszystko to przy włączonym antyaliasingu i bez wkurzającego migotania barierek, siatek i innych cienkich krawędzi. Modele samochodów są wykonane z niebywałą dokładnością i pietyzmem. Na screenach ciężko jest je odróżnić od rzeczywistych odpowiedników. Zapewniam, że w ruchu także im nie ustępują.

Praca zawieszenia jest rewelacyjna i

przecudowna. Chcecie zobaczyć jakieś szczegóły? Proszę bardzo! Widać rozgrzane do czerwoności tarcze hamulcowe! Czego chcieć więcej? Może dynamicznego oświetlenia? Nie ma problemu. Widok samochodu pędzącego pod drzewami przez których gałęzie przebijają się promienie słońca potrafi przyprawić o dreszcze nawet największego niedowiarka. Wiadomo, że samochody są pokryte niesamowicie błyszczącym lakierem i wywoskowane jakby zaraz miały brać udział w jakiejś wielkiej wystawie motoryzacyjnej. W takiej lustrzanej powierzchni musi odbijać się otoczenie. No i się odbija. Przejeżdżając nad wymalowanymi na asfalcie pasami można zobaczyć, jak odbijają się w karoserii samochodu. Co jeszcze? Może

Gdy przełączymy kamerę na widok z samochodu, mamy wgląd na dwa wskaźniki - prędkościomierz i licznik obrotów. Ten ostatni przyda się osobom preferującym ręczną skrzynię biegów.

Każdy samochód jest zbudowany z kilku tysięcy polygonów - to dziesięć razy więcej niż w GT2!

to, że każdy z samochodów składa się z dwóch do czterech tysięcy polygonów. Jest to przeciętnie dziesięć razy więcej niż w GT2, gdzie liczba poligonów przypadających na jeden pojazd zamykała się w około trzystu. Do tego wszystkiego dochodzi jeszcze deszcz. Tak, po raz pierwszy w historii GT pojawiają się odmienne warunki pogodowe. Nie do końca jeszcze wiadomo jak to z nimi będzie. Czy będzie można je uruchomić na każdej z tras, czy tylko na kilku z nich. Podejrzewam to drugie, ale byłbym mile zaskoczony gdyby okazało się, że jestem w błędzie.

W każdym bądź razie trasy w deszczu wyglądają niewiarygodnie. Ciężko to opisać. To... to jest po prostu cudowne.

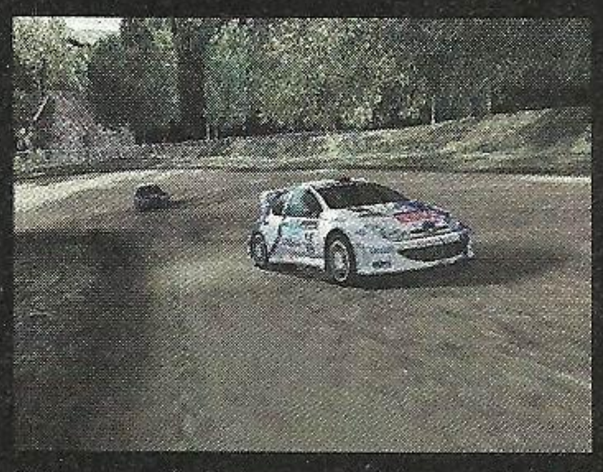
Dźwięk

Oczywiście nowy soundtrack, niestety niezbyt wiele jak na razie o nim wiadomo. Jest z nim związana jednak jedna istotna innowacja. Otóż podobno będzie można przypisywać nawet cztery dostępne utwory muzyczne do każdej z tras! Koniec z jeżdżeniem przy kiepskiej muzyce. Jeżeli w ogóle nie chcesz jej słuchać to pomyśl o nowo nagranych efektach.

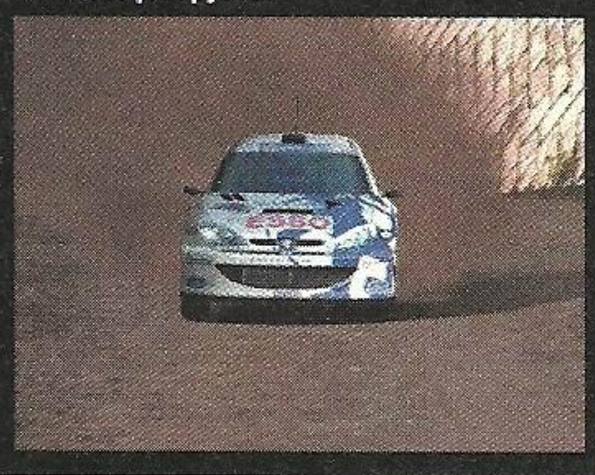
Wstępną listę dostępnych samochodów znajdziecie na następnej stronie. Piękne maszynki...

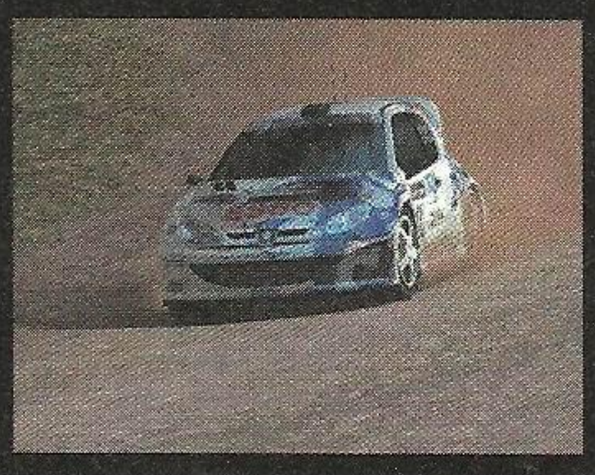
RALLY - nowy, stary tryb?

Tryb Rally w GT2 był najsłabszym elementem gry. Niedopracowany i nierzeczywisty nie dawał prawie żadnej przyjemności z jazdy. Głównie za sprawą niedopracowanej fizyki. Samochód skakał po trasie jak małpa na dopingu i żadne zmiany w ustawieniach tu nie pomagały. Teraz ma być zupełnie inaczej. Naprawiono wszystko co wymagało naprawienia. Koniec z nierealnymi podskokami, samochód ma się zachowywać jak prawdziwy. Podobno ma być lepiej nawet niż w Colinie. Jeżeli jednak będzie "tylko" tak dobrze jak w CMR to ja już i tak będę usatysfakcjonowany. Pożyjemy - zobaczymy.



Patrząc na tryskające spod kół samochodu błoto i smugę kurzu sunącą za nim nie można oprzeć się wrażeniu, że to, co widzimy na ekranie nie jest grą, a transmisją z zawodów. Przy tym dopracowane w najdrobniejszych szczegółach modele pojazdów jeszcze bardziej potęgują wrażenie przepychu.





Mamy nadzieję, że moc PS2 wystarczy też do dokładnego odwzorowania szczegółów miast.

Wszystko zostało odświeżone i ulepszone. Brzmienie silników, odgłosy jazdy po różnych nawierzchniach, w tym oczywiście po mokrej i odgłosy zderzeń są teraz bardziej realistyczne niż kiedykolwiek. Jakby tego było mało każdy z samochodów jadących w najbliższej odległości twojego pojazdu będzie słyszalny oddzielnie. To jak słuchanie orkiestry symfonicznej lub wyławianie ze słuchanej muzyki brzmienia poszczególnych instrumentów!

Realizm i AI

Nie musicie się obawiać. Jedyne, co mogli zrobić programiści to wszystko ulepszyć. Jest jeszcze bardziej realistycznie niż było. Na ile to było możliwe, oczywiście. Poprawiono fizykę, a w wyniku tego - także zachowanie samochodów podczas jazdy. Ulepszono problem rozłożenia masy samochodu, dzięki czemu jego zachowanie się na zakrętach jest dużo bardziej wiarygodne. Dołożono starań, aby różnica kilku centymetrów w ustawieniu wysokości zawieszenia była bardziej odczuwalna. (maksymalnie obniżonym samochodem nie da się wjechać nawet na dziesięciocentymetrowy krawężnik bez przytarcia podwoziem o glebę). Cały tuning samochodu ma bardziej przekładać się na jego właściwości jezdne i dawać jeszcze większą przyjemność z babrania się w wirtualnym smarze.

Sterowani przez konsolę przeciwnicy mają być bardziej "ludzcy". Co to oznacza? Podobno ich zachowanie będzie nacechowane bardziej emocjonalnym podejściem do rywalizacji. W języku zrozumiałym dla normalnego śmiertelnika oznacza to, że może pojawić się złośliwy przeciwnik. Jeśli zajedziesz mu drogę lub zepchniesz go z toru, postara się przy najbliższej okazji odpowiedzieć tym samym. Brakuje jeszcze tylko tego, żeby wysiadał z bryki obrzucając nas przekleństwami ściskając w łapie łyżkę do opon. Sterowanie w gruncie rzeczy jest takie samo, choć jak twierdzą developerzy, gracz ma większą kontrolę nad pojazdem. Mnie osobiście wydawało się rzeczywiście trochę dokładniejsze i jeszcze bardziej "przyjazne". Może to wynik stanu głębokiej ekstazy w jakiej się znajdowałem podczas grania, a może rzeczywiście coś w tym jest...

Trasy

Prawie nic nowego. Na razie potwierdzono tylko dwie zupełnie nowe trasy. Reszta to odświeżone trasy z GT2 (podobno nie wszystkie). W tym momencie zapowiedzianych jest piętnaście tras. Ile ich będzie w ostatecznej wersji, nie wiadomo. Informacje są sprzeczne. Raz mówi się o wszystkich trasach z GT2 plus dwóch nowych, innym znów razem mowa jest o wybranych z GT2 trzynastu trasach i dwóch świeżych. W sumie pewne są tylko te dwie nowe. W każdym bądź razie jedna z tras, które widziałem (Trial Mountain) jest identyczna z oryginałem - tyle że przystrojona w nową oprawę. Piękną oprawę. Śliczne tekstury i efekty świetlne. Pamiętacie długi, ocieniony przejazd pod drzewami za tunelem? Wiedzcie, że teraz jest to prawdziwa perełka wizualna. Słońce przebija się przez korony drzew i powoduje piękną grę refleksów na powierzchni karoserii. Rewelacja. I tak oczywiście jest z każdą z tras.

Multiplayer

Oczywiście Split Screen, są jednak pogłoski o możliwości grania za pomocą i Link'a w sieci wewnętrznej. Maksymalnie 6-u graczy ma mieć możliwość jednoczesnej gry. Ma to wyglądać tak: potrzebne są trzy PS2, trzy telewizory, trzy kable FireWire i hub. No i trzy kopie gry. Teraz sześciu graczy może zasiąść do gry. Jak łatwo policzyć, każdy z nich będzie grał na połowie ekranu. Ciekawa inicjatywa, choć bardzo kłopotliwa w wykonaniu (problemy logistyczne). Gdy do gry zasiądzie mniej graczy, resztę mają zastąpić sterowani przez konsolę. Myślem że te plotki dość szybko zostaną negatywnie zweryfikowane przez życie i w końcu dostępny będzie tylko split. A szkoda.

Czyli...

Szykuje się prawdziwy killer i murowany hit! Pierwszy tytuł, dla którego ludzie będą się zabijać (w przenośni oczywiście) w walce o PS2. Ja od dawna już odkładam kasę na konsolę, grę i kierownicę. Wam też radzę zacząć bo nadchodzi CZAS. [Marcellus]

Samochody

Lista z pewnością nie jest kompletna i nastąpią w niej istotne zmiany jeszcze przed wydaniem gry.

ACURA - CL 2000 / 3.2 Type S, NSX 1993, NSX 1997, Integra 1995 / Type R

ALFA ROMEO - 156 2000, 156 1999 / 2.5 V6 24V

ASTON MARTIN - DB7 2000, V8 Vantage 1997

AUDI - S4 1999, TT 2000 / 1.8T quattro

BMW - 328ci 1999

CHEVROLET - Corvette 1996, Corvette 2000 / C5R, Corvette 2000, Camaro 1997, Camaro 2000

CHRYSLER - PT Cruiser 2000

CITROEN - Xsara 1999 / Rally Car

DAIHATSU - Storia 1998 / X4, Mira 1997 / TR-XX Avanzato R

DODGE - Viper 2000 / GTS-R Team Oreca, Viper 1998 / GTS

FIAT - Coupe 2000 / Turbo Plus

FORD - Focus 1998, Escort 1996, Mustang 2000 / SVT Cobra R, GT40 1969 / Race Car, GT40 1966

GILLET - Vertigo 1997 / Race Car

HONDA - Accord 2000, Raybrig NSX 2000, Castrol Mugen NSX 2000, Arta NSX 2000, NSX 1997, NSX 1992, S2000 2000 / Type V, S2000 1999, Integra 1998, Civic 1998, Civic 1993, Cr-X Del-Sol 1993

JAGUAR - XJ220 1992 / Road Car, XKR 1999 / Coupe

LISTER - Storm V12 1999 / Race Car

LOTUS - Esprit 2000 / Sport 350, Elise 1998 / 190 Motor Sport Elise 1999

MAZDA - RX-8 2002, RX-7 Type RS 1998, RX-7 Type RZ 2000, Savanna RX-7 1990 / Infini III(FC) Eunos Roadster 1989 / Normal, Eunos Roadster 1993 / Normal, Roadster 1998 / 1.8 RS, Roadster 2000 / RS, Demio 1999 / GL-X

MERCEDES BENZ - CLK55 2000, CL600 2000, SLK 1999 / 230 Kompressor

MITSUBISHI - FTO 1997 / GP Version R, GTO 1995 / Twin Turbo, GTO 1999 / Twin Turbo, Lancer 1996 / Evolution IV GSR, Lancer 1998 / Evolution V GSR Lancer 2000, Lancer 1999 / Evolution VI Rally Car Lancer 1998, Lancer 2000 / Evolution VI GSR Tommi Makinen Edition, Lancer 2000 / Evolution VII GSR, Lancer 2001 / Evolution VII GSR

NISSAN - Silvia 2000, Skyline 1991, Skyline 1994 / GT-R Vspec II(R32), Skyline 1997, R390 GT1 1998, R390 GT1 1998, Skyline 1999, Skyline 2000 / GT-R Vspec II(R34), Pennzoil Nismo 1999 / GT-RGT, Silvia 1991 / K's 2000cc(S13), Silvia 1988 / K's 1800cc(S13), Silvia 1996 / K's Aero(S14), Silvia 1999 / Spec R(S15), 180SX 1996, Loctite Zexel 2000, Calsonic Skyline 2000, Fairlady Z 1998

PAGANI - Zonda 2000 / C12, Zonda 2000 / C12S

PEUGEOT - 206 1999 / S16, 206 1999 / Rally Car

RENAULT - Clio Sport 2000

RUF - 3400S 2000, GT 2000, CTR2 1996

SHELBY - Cobra 1967

SUBARU - Impreza 2001 / WRX STi Version, Impreza 2000 / WRX STi, Impreza 2000 / Sports Wagon STi, Impreza 1999, Impreza 1998 / Coupe 22B STi Version, Impreza 1999 / Sedan WRX STi Ver. VI, Impreza 1999, Impreza 2001, Legacy B4 1998, Legacy B4 2000, Legacy 1996

SUZUKI - Alto Works 1997 / Suzuki Sports Limited

TOMMYKAIRA - ZZS 1999

TOYOTA - MR2 1998 / GT-S, MR2 1998, Corolla 1999, Sprinter Trueno 1985, MR-S 1999, Autobacs Apex MR-S 2000, Celica 1999, Supra 1997 / RZ, Supra 1997 / SZ-R, Castrol Tom's Supra 2000, Denso Sard Supra 2000, Altezza 1998 / RS200, Altezza 1998 / AS200, GT-One(TS020) 1999 / Race Car, GT-One(TS020) 1999 / Road Car, Vitz 2000 / Euro Edition, Vitz 2000 / RS 1.5, Celica 1995 / GT-Four(ST205), Sprinter Trueno 1985

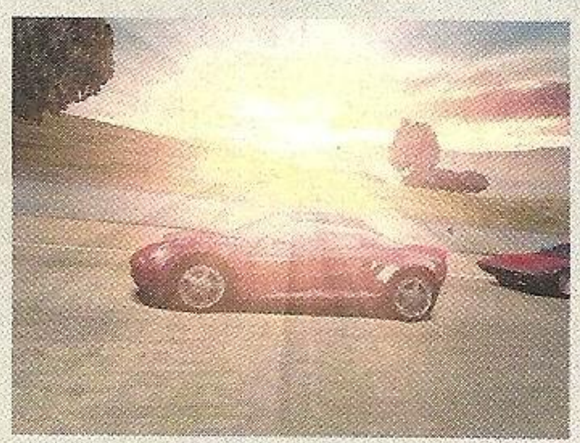
TVR - Tuscan 2000 / Speed 6, Griffith 1998 / 500 Speed 12 2000

OPEL/VAUXHALL - Astra, VX220, Calibra 1995

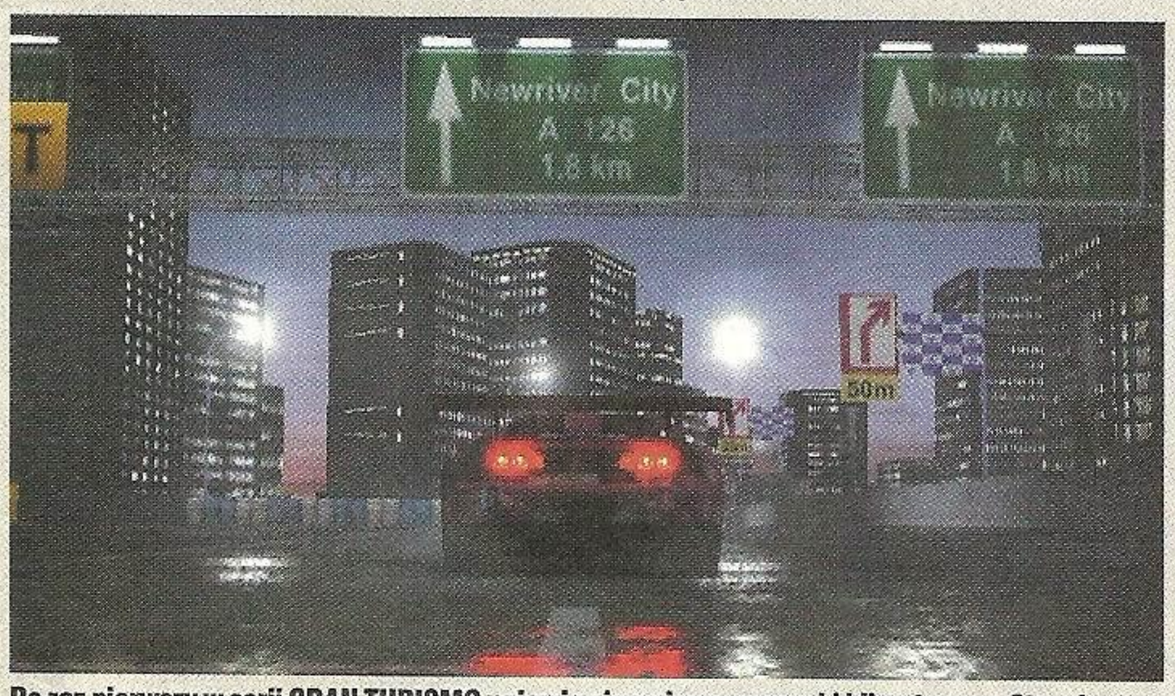
VOLKSWAGEN - New Beetle 2000 / 2.0, New Beetle 2000 / RSi, New Beetle 2000 / Cup car, Lupo 2000 / Cup car

alnie nie zabraknie reklam i wizytówek licznych
orów. W końcu licencja na taką liczbę samochodów
ła kosztować Sony gigantyczne pieniądze...

Przejazd przez las dostarcza niezapomnianych wrażeń. Promienie słoneczne przebijają się przez korony drzew... A przed nami tunel.



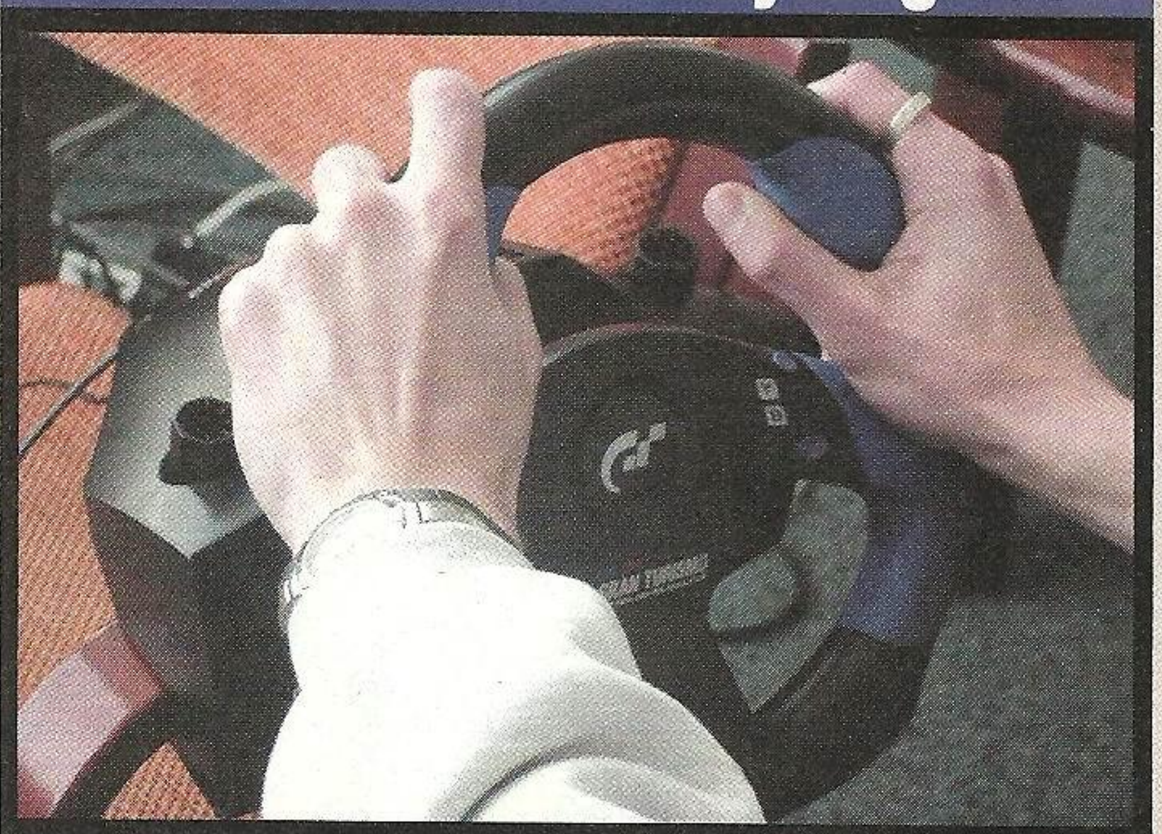
Oto wspomniane efekty promieni słonecznych towarzyszące szaleństwu na trasie przy odpowiedniej pogodzie. Aż chce się ręką zasłonić oczy przed słońcem!



Po raz pierwszy w serii GRAN TURISMO pojawią się zmienne warunki klimatyczne. Oto miasto w deszczu. Odbicia w kałużach wyglądają po prostu przepięknie!

Kolejnym krokiem, który chcielibyśmy zobaczyć w serii GT powinny być widoczne zniszczenia na samochodach. Może w GT 30000?

Kierownica GT3 firmy Logitech



Teraz coś naprawdę wymiatającego. GT3 wykorzystuje dedykowaną kierownicę firmy Logitech obsługującą złącze USB i wyposażoną w Force Feedback! Ten niesamowity wynalazek był znany dotychczas tylko użytkownikom blaszaków. FF to nic innego jak na maksa wypasiony Dual Shock. O ile Dual tylko wibruje, to kierownica wyposażona w FF stawia opór i bardzo żywo reaguje na każdą nierówność toru. Pamiętacie swoje zaskoczenie podczas pierwszego kontaktu z Dualem? Zapewniam że to, co wyrabia taka kierownica jest sto, tysiąc, co ja gadam, nieskończenie lepsze i powalające. W jej opanowanie trzeba włożyć trochę wysiłku, ale warta jest każdej kropli potu wylanej w tych zmaganiach. Prosty przykład: weszliście za szybko w zakręt więc siła odśrodkowa zaczyna was wyrzucać. Staracie się kontrować, a tu silniczki kierownicy zaczynają swoją pracę i nie pozwalają na zbyt łatwe wyjście z tej opresji. Pomimo wysokiej ceny, (wersje PeCetowe kosztują około stu dolarów) taka kierownica jest warta każdej wydanej złotówki. Bardzo możliwe, że kierownica będzie jednak sprzedawana w zestawie razem z grą po bardzo przystępnej cenie!

KUPON KONKURSOWY
(naklejić na kartkę)
N+ 30 - Dragoon

THE LEGEND OF DRAGOON

konkurs

Do wygrania: 3 x LEGEND OF DRAGOON na PSX

Tym razem dla erudytów. Macie sto słów na przekonanie nas, że to właśnie wy zasługujecie na tego fachowego rpg-a produkcji Sony. Możecie uciekać się do wszelkich argumentów, próbować chwycić nas za serce, wciskać największe kity, albo też pisać od serca. Czy łykniemy - to już nasza sprawa. Zwyciężają najlepsze prace. Prace nadsyłajcie w kopertach, z dopiskiem - Legenda dla Dragoona. No i wrzućcie kuponik. Będą nagrody pocieszenia.

Adresik: Neo Plus, skrytka pocztowa 85, 00-963 Warszawa 81

- sponsorem nagród jest firma Sony Poland sp. z o. o. -

txt: Banan
art: Śledziu

Baaaaaczność!
Dobrze wiadomo jest nam, że prawdopodobnie macie już swoich cichych faworytów nadchodzących wydarzeń. Zapewne wiecie już też nóżki której z konsol "nigdy, ale to przenigdy" nie zdobędą przyczółka w waszym domu.
Ale naszym zadaniem, bez względu na wasze poglądy jest przygotowanie was na nadejście tego co nieuniknione. Bezpardonowej walki, w której nie ma miejsca na litość, a zwycięzca może być tylko jeden.
Następne dziesięć stron przygotowali nasi specjaliści z zakresu wywiadu. W rezultacie lektury tego utajnionego raportu macie być zwarci, gotowi i uzbrojeni w wiedzę pozwalającą wam poznać mroczne mechanizmy, które rządzą konfliktem znanym szerzej jako...

WOJNA o miejsce POD TELEWIZOREM

PSONE / PSX

Termin premiery Jap: 03.12.1994
Termin premiery Euro: 02.09.1995
Liczba sprzedanych konsol na styczeń 2001: 79 milionów (w tym 5 milionów PSone)
Liczba gier dostępnych oraz tych w produkcji: ok. 1000, w Japonii ok 3000
Obecna cena: 659 zł

specyfikacja techniczna

cpu	32 bit R300S 33.87 MHz 30 MIPS (66 z Geometry Engine)
grafika	360 000 renderowanych na bieżąco, 500 000 - oteksturowanych, 1 500 000 flat shaded.
ram	2MB pamięć główna, 1MB pamięć video.
nośnik	CD ROM x2 mieszczący do 650MB danych
wej/wyj	2 x joypad, 2 x karta pamięci, 1 x port paralel

Dual Shock był znakomitym, ale nie nowatorskim posunięciem Sony (przecież to Nintendo wprowadziło analog i wibrację). Natomiast rewelacyjnie zapowiada się ekran do PSone i niezależne źródło zasilania. Partyjka w ISS na plaży w wakacje? To będzie coś...

jak to z PSX / PSone było...

Konsola Sony okazała się na razie najbardziej udanym posunięciem w historii rynku video, jeżeli nie liczyć małego milusińskiego GameBoya Nintendo (który w swojej karierze sprzedał się w ponad 100 000 milionach egzemplarzy). Jest to historia będąca jednym wielkim pasmem sukcesów, udanych gier i trafnych kampanii reklamowych.

Na początku Sony zamierzało tylko skonstruować nośnik, który miał zostać wykorzystany w konsoli Nintendo. Po małych zawirowaniach okazało się, że Nintendo jednak nie potrzebuje napędu Sony. Sony zaś, korzystając z doświadczeń nabytych w czasie prac nad nim postanowiło postawić samodzielny krok na obszarze nie znajdującym się dotychczas w zasięgu zainteresowań firmy.
Debiut konsoli na japońskim rynku bazował na kilku elementach. Po pierwsze - PlayStation było prawdziwie fachowym kawałkiem sprzętu. Dowodem były tu dwie fantastycznie prezentujące się jak na owe czasy gry. Były to - konwersja olśniewającego bywalców salonów gier RIDGE RACERA Namco, oraz doskonale przyjęta i powalająca swym wykonaniem BATTLE ARENA TOSHINDEN - 10 razy bardziej efektowna niż Saturnowa konwersja realistycznego VIRTUA FIGHTERA. Po drugie - konsola została bardzo dobrze wyceniona - na 39 800 jenów (ok. 400$), co w porównaniu z innymi systemami (np. 3DO, który pojawił się rok wcześniej za cenę - bagatela - 700 dolarów) było ceną niewygórowaną. Trzecią sprawą jest niezaprzeczalny fakt, iż konsola Sony po prostu była bardzo udanym kawałkiem hardware'u.
Nie można bagatelizować też momentu premiery - obliczonej na moment, w którym era 16 bitów właśnie zmierzchała. Jednocześnie nie można nie odwołać się w tym momencie do Saturna Segi. Panuje dosyć powszechna opinia, że konsola Segi miała nieco przyspieszony start i zabrakło jej gier, które mogły konkurować z tymi przygotowanymi na premierę PSX-a. Konsola Sony miała na wstępie niewiele gier, ale prezentowały one bardzo wysoki poziom i były - nie ma się co oszukiwać - po prostu ładniejsze niż dostępne współcześnie gry na Saturna.
Premierze konsoli Sony w Ameryce towarzyszyła gigantyczna kampania reklamowa, ale poza pieniędzmi wydanymi na marketing, Japończycy nie zapomnieli o uzyskaniu poparcia dobrych developerów, którzy z tym większą przyjemnością rzucili się na nowy system. Dodatkowym plusem było ukłon w stronę twórców gier, którym zapewniono bardzo porządny serwis techniczny. Niebagatelną rolę odegrało też przejście Squaresoftu do obozu Sony w 1996 roku i porzucenie Nintendo. Co prawda wydarzenie to miało miejsce już ponad rok po premierze, ale fakt pozyskania developera, robiącego gry "sprzedające" systemy (i schodzące w dwumilionowych nakładach w ciągu zaledwie dwóch dni sprzedaży jak np. w przypadku FFVII) okazał się strzałem w dziesiątkę.
Należy zwrócić także uwagę na udane kampanie reklamowe prowadzone przez Sony. Poprzez indywidualne podejście do każdego z trzech rynków - Ameryki, Europy i Japonii Sony zbudowało silne zaplecze na każdym z nich.
Konsola Sony okazała się na razie najbardziej udanym posunięciem w historii rynku video, jeżeli nie liczyć małego milusińskiego GameBoya Nintendo (który w swojej karierze sprzedał się w ponad 100 000 milionach egzemplarzy). Jest to historia będąca jednym wielkim pasmem sukcesów, udanych gier i trafnych kampanii reklamowych. Polski rynek także zachłysnął się PSX-em.
Niestety, powody dla których konsola tak dobrze przyjęła się na naszym rynku spowodowane są przede wszystkim piractwem. Według różnych szacunków liczba konsol PlayStation jaka trafiła do polskich domów waha się gdzieś między trzystu a czterystu tysiącami egzemplarzy. Natomiast najlepiej sprzedające się tytuły to marne 10 tysięcy egzemplarzy. I mówimy tu tylko i wyłącznie o samych superprzebojach - nakłady dobrych, ale nie rewelacyjnych gier są kilkakrotnie niższe.

kości zostały rzucone

Premiera

Startowa cena konsoli w Japonii - 39 800 jenów nie zdołała odstraszyć prawdziwych tłumów potencjalnych nabywców - od grudnia 1994 do maja 1995 roku konsola trafiła do miliona japońskich domostw.
Wrześniowa, amerykańska premiera okazała się ogromnym sukcesem. W ciągu zaledwie dwóch dni wycenione na 299 dolarów PlayStation zakupiło 100 000 osób ustanawiając tym samym nowy rekord świata w dyscyplinie "najlepszych premier hardware'owych rynku video". Jak usłużnie donosiła wtedy pani Marty Homlish z Sony - w ciągu tych dwóch dni baza użytkowników PSX-a w Ameryce przerosła liczbę posiadaczy Saturnów, które były dostępne już od marca tego samego roku.
Natomiast jeżeli macie jakiekolwiek wątpliwości dlaczego Europa jest przez wszystkich producentów konsol traktowana po macoszemu - wystarczy sprawdzić jak wyglądała sytuacja w Europie. Od września do Gwiazdki 1995 roku PSX trafił "zaledwie" do 350 000 domostw.
Premierze na wszystkich tych terytoriach towarzyszyła sprawna i kosztowna kampania reklamowa, która w przeciwieństwie do wcześniejszych systemów rozrywki video - nie była kierowana tylko i wyłącznie do dzieci. Zamiast tego, Sony postanowiło trafić do młodych, zarabiających na siebie ludzi, którzy swoją przygodę zaczynali w erze ośmio- lub szesnastobitowej, ale teraz oczekiwali już czegoś więcej. Nie trzeba chyba dodawać, że kampania odniosła pożądany efekt.
W czerwcu 2000 do wiadomości publicznej przekazana została informacja na temat wprowadzania konsoli PSone - nowego, zmniejszonego, zgrabniejszego i bardziej seksownego PSX-a. Sama konsola, wyceniona na 15 000 jenów trafia na rynek już w miesiąc później.
Do 25-ego stycznia sprzedaż PSone zamyka się w liczbach: 820 000 w Japonii, 2 miliony 220 tysięcy w Ameryce i 2 miliony 230 tysięcy w Europie.

n+ ocenia: ★★★☆☆

Możliwości techniczne

Jak na dzisiejsze czasy, możliwości techniczne PSX-a nie są zbyt wielkie. Należy oczywiście pamiętać, że mamy do czynienia z urządzeniem mającym na karku już szósty rok, co widać nawet pomimo nowych szat. A jednak, pomimo minionego czasu PSX jest w stanie zaskakiwać - czego dowody widzieliśmy w grach takich jak METAL GEAR SOLID czy FEAR EFFECT. Sprytnie wykorzystywane przez programistów sztuczki - blurrowanie tekstur, stosowanie cieniowania wieloboków i inne pozwalały nam nie raz i nie dwa zachwycać się tym co widzieliśmy na ekranie.
Jednak w tej chwili Sony jest już konsolą przestarzałą. Kolory blakną, niska rozdzielczość przestaje wystarczać, a sporawe kwadraty widoczne na ekranie nie przydają nikomu urody.
Po upgrade'owaniu do PSone, japońska wersja konsoli uzyskała możliwość połączenia do telefonów komórkowych co ma wpływać dodatnio na przyjemność z grania. Ponadto pojawił się już monitorek do konsolki, dzięki czemu można zabierać ją ze sobą nawet w miejsca, gdzie nie ma telewizora, a jest kontakt. No właśnie - przydałoby się jeszcze jakieś fachowe, przenośne źródło zasilania i wszystko byłoby w porządku. Już zresztą takie powstaje.

n+ ocenia: ★★☆☆☆

Biblioteka gier

O grach na PlayStation da się powiedzieć bardzo wiele dobrego. W zasadzie to właśnie bibliotekę gier należy uznać za jedną z kilku przyczyn sukcesu Sony na rynku konsol.
Liczba firm developerskich zajmujących się produkcją gier jest bardzo duża, nie brakowało zespołów utalentowanych i piszących tylko i wyłącznie dla Sony, a teamy wewnętrzne także nie należały do najsłabszych. No tak, ale o części z tych elementów można pisać już tylko w czasie przeszłym. PSX, a raczej jego nowe wcielenie nie będą w stanie bawić nas jeszcze dużo dłużej. Prawdę mówiąc superprzebojowych gier nie ma już na horyzoncie zbyt wiele. Ostatnie dwie z ciekawszych gier - FEAR EFFECT 2 i C-12 właśnie się pojawiły i już teraz nie czeka nas nic specjalnego oprócz czwartego ALONE'A...
Nie da się ukryć, że gry na PlayStation przełamały pewne bariery. Wydany przez Namco TEKKEN staje się pierwszą grą, która przekracza liczbę miliona sprzedanych egzemplarzy. Potem pojawia się FF VII i mamy kolejnego bestsellera - gra sprzedaje się w liczbie 3,5 miliona egzemplarzy w samej Japonii - z czego dwa miliony w dwa dni (w tym samym czasie bazę posiadaczy PSX-ów w tym kraju ocenia się na jakieś 5,5 miliona osób). Te liczby robią wrażenie.
Ale to nie wszystko. PlayStation to konsola gier wszystkich gatunków. Jeżeli weźmie się pod uwagę co bardziej dziwne japońskie wytwory - to przekonujemy się, że istnieją nawet gatunki których istnienia nikt by się nie spodziewał. Tutaj po prostu każdy znajdzie cos dla siebie. I chociaż można mieć spore zastrzeżenia do organów wewnętrznej kontroli jakości Sony - na PSX-ie jest więcej crapów niż na wszystkich innych konsolach razem wziętych (i nie ma co nawet pisać tu, że każda konsola ma swojego SUPERMANA, bo na szaraku jest ich zbyt wiele) - to w całej tej liczbie jest też ogromna liczba prawdziwych perełek. Tylko trzeba je odsiewać.

n+ ocenia: ★★★★☆

Widoki na przyszłość

Przyszłość jest szara jak obudowa starego PSX-a. Przynajmniej w kontekście tego co będzie działo się na rynku w ciągu nadchodzących lat. Posiadacze PSX-ów będą mogli tylko z zazdrością patrzeć na nowiutkie, śliczniutkie screeny z gier na GameCube'a, PS2 czy Xboxa... Ale to było nieuniknione. Jednak nie wszystko jest stracone.
Po pierwsze - ekran do PSone. Jego pojawienie się na naszym rynku może spowodować, że konsola Sony stanie się urządzeniem numer jeden nadchodzących wakacji, wycieczek czy nawet imprez. Możecie wierzyć w to lub nie, ale ten monitorek zmieni sposób postrzegania leciwego szaraka. No i jeszcze jedno. Biblioteka gier sięgająca w sumie blisko trzech tysięcy tytułów jest otwarta. Może właśnie teraz nadszedł czas na to aby przejrzeć stare pisma i przyjrzeć się tym wszystkim grom, na które dotąd, w pogoni za nowościami, nie było czasu. Może znajdziecie jakieś oldschoolowe rpg-i, shooterki, wyścigi czy zręcznościówki które zasługują na sprawdzenie. Naprawdę jest w czym wybierać, a gry mogą być już tylko tańsze i tańsze. A może koledzy mają jakieś odrzucone w kąt, zakurzone hity?
Chyba warto spróbować. Bo o ile przyszłość PSone rzeczywiście maluje się w szarych barwach, to jej przeszłość jest świetlista niczym tęcza.

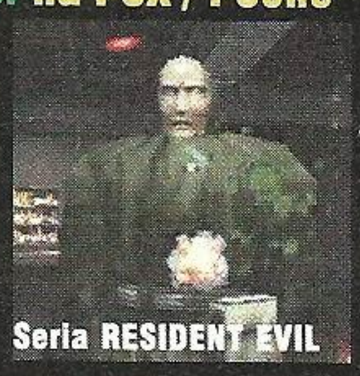
n+ ocenia: ★★☆☆☆

ocena: ★★½☆☆

Podsumowanie: Musicie zacząć rozglądać się w bogatej bibliotece PSone w poszukiwaniu starszych hitów, w które nie mieliście czasu wcześniej zagrać. Bo nowch superprodukcji już nie będzie. Ale za te pieniądze to i tak dobra konsola. No i jest ISS.

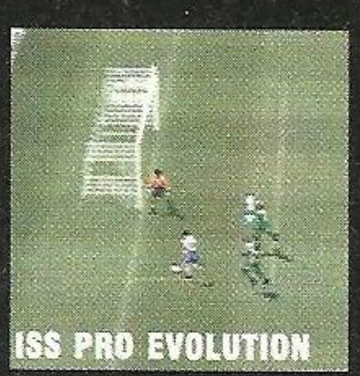
10 najlepszych gier na PSX / PSone

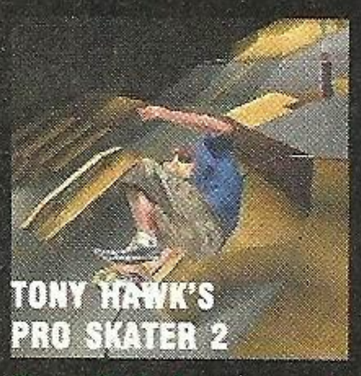
Seria FINAL FANTASY


Seria RESIDENT EVIL

seria GRAN TURISMO

seria TEKKEN


ISS PRO EVOLUTION


TONY HAWK'S PRO SKATER 2

seria RIDGE RACER

Seria WIPEOUT

METAL GEAR SOLID

VAGRANT STORY

5 najciekawszych zapowiedzi na PSX / PSone

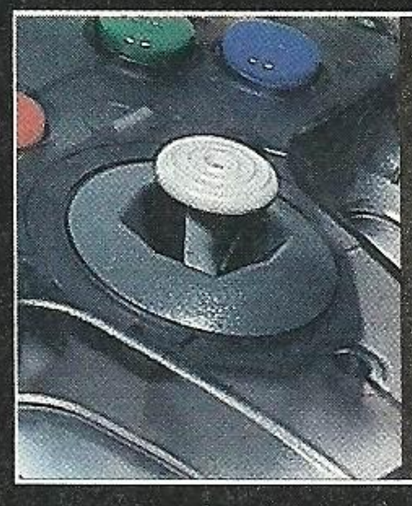
Gier, które każdy po prostu musiał będzie mieć w swojej kolekcji po prostu już nie będzie. Ciekawie zapowiadają się ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE i TIME CRISIS: PROJECT TITAN, ale raczej nie będą to tytuły przełomowe...

NINTENDO 64

Termin premiery Jap: 23.06.1996
Termin premiery Euro: 01.03.1997
Liczba sprzedanych konsol: ok. 30 mln.
Liczba gier dostępnych oraz tych w produkcji: około 280
Obecna cena: 399 zł

specyfikacja techniczna

cpu	64 Bit R4300 RISC CPU taktowany zegarem 93.75 MHz 125 MIPS, 100 milionów FLOPS
grafika	64-bit MIPS RISC Reality Immersion (możliwość renderowania 160 000 polygonów na sekundę ze wszystkimi efektami
ram	4MB pamięć główna z możliwością rozszerzenia do 8MB
nośnik	kartridż o pojemności do 512 megabitów (64 megabajty)
wej/wyj	4 x joypad, slot na kartridż



Wprowadzając analogową gałkę w joypadzie Nintendo zrewolucjonizowało sposób, w jaki sterujemy dziś bohaterami w grach. Wyobrażacie sobie MARIO 64 na padzie cyfrowym? Ueee... Równie udanym produktem firmy był Jump Pak, czyli urządzenie wibrujące wkładane do joypada.

jak to z N64 było...

Pozycja Nintendo na rynku gier video była praktycznie nie do podważenia. Wszyscy znali firmę, która zdefiniowała przy pomocy swojego Nintendo i Super Nintendo (Famicom i Super Famicom w Japonii) szesnastobitową rozrywkę. Wszyscy wiedzieli, że firma jest potężna, zna się na grach i wie jak trafić do ludzi. Dlatego też kiedy już zapowiedziane zostało Nintendo 64, oczy wszystkich graczy zwróciły się w kierunku konsoli, która miała pobić Saturna i PlayStation razem wzięte.
Rozpoznawalne przez graczy na całym świecie tytuły takie jak Mario czy Donkey Kong tylko podsycały płomień.
Konsola po raz pierwszy pokazana została w Japonii podczas imprezy Shoshinkai Trade Show pod koniec listopada 1995 roku. Zaprezentowany wówczas znajdujący się we wczesnej fazie produkcji tytuł - SUPER MARIO 64 olśnił widzów i spowodował, że cała Japonia po prostu oszalała na punkcie nowej konsoli. Nie inaczej przedstawiały się reakcje widzów poza granicami Kraju Kwitnącej Wiśni - podczas E3 odbywającego się między 16-ym a 18-ym maja 1996 roku w Nintendo zakochał się już cały konsolowy świat. Pamiętajmy - SUPER MARIO 64 był pierwszą w pełni trójwymiarową grą przygodowo-zręcznościową. Słowo szok jest tutaj chyba najlepszym określeniem.
Problemem było jednak to, że data premiery była kilkakrotnie przesuwana, dzięki czemu obecne już na rynku i słabsze pod względem parametrów technicznych konsole Segi i Sony, mogły dostosować swoje kroki. W rezultacie obydwie firmy na literkę "S" obniżyły ceny swoich konsol wykrawając dla siebie spore kawałki tortu rozrywki video.
Do czasu premiery graczy ekscytowały coraz to nowsze wieści na temat SUPER MARIO 64, bardzo oryginalny okazał się też pad wyposażony - jako pierwszy na rynku - w gałkę analogową mającą pozwolić na wygodne i efektywne sterowanie poczynaniami bohatera przeboju tworzonego przez genialnego Shigeru Miyamoto.
Premiera konsoli okazała się wielkim sukcesem. SUPER MARIO 64 praktycznie sam "sprzedawał" konsole i zbierał entuzjastyczne recenzje na całym świecie. Niestety jednak takiego samego wrażenia nie robiło zbyt wiele kolejnych gier. Poza tym okazało się, że ze względu na nośnik, który zdecydowała się zastosować firma, a także z uwagi na bardzo selektywne podejście do pisanych gier - ich biblioteka na N64 nie rosła tak szybko jak mogliby życzyć tego sobie gracze.
Miliony posiadaczy Nintendo stanęły w obliczu posiadania najpotężniejszego pod względem specyfikacji technicznej systemu domowej rozrywki, na który jednak nie było odpowiednio fachowych gier. W tym samym zaś czasie Sony dosłownie zalewała fala produkcji - raz lepszych, raz gorszych - ale chociaż istniejących.
Okazało się, że przeniesienie ciężaru prac nad grami na wewnętrzne zespoły developerskie Nintendo owocuje bardzo dobrymi grami. Ale ich liczba jest niewystarczająca. W dodatku okazało się, że nie wszystkie z szumnie zapowiadanych przez Nintendo gier stawały się takimi hiciorami jak można by się tego spodziewać. Nie zmienia to faktu, że w ciągu jednego roku w Stanach Zjednoczonych aż pięć tytułów wydanych na Nintendo sprzedało się w nakładach powyżej miliona.
Pod wpływem gier, które trafiały na konsolę, Nintendo 64 zaczęło być postrzegane jako konsola dla dzieci. Rzeczywiście wizualna strona wydawanych na tę platformę tytułów mogła budzić takie wrażenie, tym bardziej, że gier brutalnych na N64 było bardzo niewiele.
Ciekawym posunięciem ze strony firmy było wprowadzenie rozszerzenia pamięci, dzięki czemu konsola uzyskała stosunkowo tani sposób na poprawienie jakości swoich gier bez konieczności przemodelowania całego sprzętu.
Od razu trzeba też przyznać, że zamiar wprowadzenia rozszerzenia pamięci do konsoli towarzyszyła jej producentom od samego początku. Podobnie zresztą jak stacja dysków optycznych, która jednak trafiła tylko do Japonii i to w końcowym okresie istnienia konsoli.
Żywot konsoli, na którą z biegiem lat pojawiało się coraz mniej gier (przy całkowitym zaniedbaniu kilku segmentów) przedłużyło zjawisko zwane Pokemon. W tej chwili produkcja gier na Nintendo jest już praktycznie skończona, a na rynki amerykański i europejski trafi jeszcze liczba tytułów, które można policzyć na palcach jednej ręki.
Nintendo 64 jako jedynej konsoli udało się zminimalizować problem nielegalnego kopiowania ich gier. Przez długi czas piraci pracowali nad sposobem złamania zabezpieczeń konsoli Nintendo. W rezultacie udało im się wyprodukować wyposażone w czytnik CD urządzenie podłączane do konsoli. Nagrywane na płyty gry można było uruchamiać przy użyciu tego urządzenia, jednak jego wysoki koszt spowodował, że to właśnie konsola Nintendo najmniej ucierpiała na skutek działań piratów.

Żywot konsoli, na którą z biegiem lat pojawiało się coraz mniej gier (przy całkowitym zaniedbaniu kilku segmentów) przedłużyło zjawisko zwane Pokemon.

kości zostały rzucone

Premiera

Zorganizowana 23.06.1996 roku premiera konsoli była naprawdę udana. Nie mogący doczekać się zabawy z trójwymiarowym Marianem Japończycy zakupili 300 000 konsol w ciągu pierwszego dnia.
Nie gorzej przedstawiała się sytuacja z debiutem konsoli w Stanach Zjednoczonych. 29.09.1996 roku do amerykańskich sklepów trafiło 350 000 konsol, które sprzedano w ciągu 6 dni. Z pewnością nie zaszkodził fakt, iż konsola została wyceniona na 199 dolarów i 95 centów (chociaż jeszcze w maju była mowa o cenie o 50 dolarów wyższej). Dosyć ciekawym faktem jest to, że konsola trafiła na amerykański rynek o trzy dni wcześniej niż to było zaplanowane, a to za sprawą sieci sklepów Kay-Bee Toy Store, która rozpoczęła sprzedaż wcześniej, nie czekając na autoryzację Nintendo. Inne sklepy nie poszły w ślad za Kay Bee i poza tym incydentem premiera obyła się bez większych przeszkód. Pewien cień rzucał na nią, iż w jej czasie dostępne były tylko dwie gry - o jednej czytaliście już tutaj z dziesięć razy - drugą było PilotWings 64. Premiera europejska, jak zwykle zresztą, była o wiele bardziej skromna. Na dzień premiery, oraz tuż po nim przygotowano pięć gier. W Wielkiej Brytanii pierwsza partia 20 000 konsol rozeszła się jeszcze pierwszego dnia przy cenie 250 funtów, a za każdy egzemplarz gry trzeba było zapłacić 60 funtów. Jak dotąd Nintendo 64 cały czas sprzedaje się jeszcze na Wyspach Brytyjskich i w Stanach Zjednoczonych.

n+ ocenia: ★★★☆☆

Możliwości techniczne

Dopiero niedawno pracownicy Nintendo nieoficjalnie przyznali się, że technicznie konsola była lekko przestarzała już w momencie wprowadzenia jej do sprzedaży. Być może na początku nie było tego widać, ale to zasługa wspaniałych programistów pracujących dla tej firmy. Podstawowym błędem popełnionym przez producentów było zastosowanie trudnego do obejścia przez piratów, ale bardzo ograniczającego autorów gier, kartridża.
Wprawdzie pojemność kartów zwiększano z biegiem czasu tak, aby umieścić na nich jak najwięcej informacji - na przykład RESIDENT EVIL 2 pięknie mieści się na 512-megabitowym karcie, ale to nie wystarczyło aby przyciągnąć autorów gier zapatrzonych na 650-megabajtowy nośnik.
Także wyprodukowanie karta jest o wiele droższe niż płyty CD, a w związku z tym rosną koszty produkcji gier. Początkowo tylko bogate firmy było stać na opracowywanie tytułów na N64, choć z czasem firma obniżyła opłaty licencyjne (opłaty takie pobierane są przez producenta konsol od każdego wypuszczonego na rynek egzemplarza gry). Tak więc od początku kartridż stanowił problem. Brakowało na nim miejsca na atrakcyjne filmy, tekstury i dźwięk.
N64 zaprezentowało jednak kilka rewolucyjnych rozwiązań. Pierwszym z nich był analogowy joypad, który jest już obowiązkowym dodatkiem do każdego pada. Drugim, równie efektownym i równie często kopiowanym pomysłem jest wibrująca przystawka. Kolejna rzecz to karta pamięci wsuwana do joypada, a nie do konsoli (tym śladem poszły DC, Xbox i GameCube). Wreszcie rozszerzenie pamięci oraz napęd dysków magnetooptycznych, który jednak nie opuścił granic Japonii.
Konsola Nintendo zestarzała się razem z PSone. Może z tego powodu, że zbyt często nie mamy okazji jej odkurzać i patrzeć na coraz to nowsze pojawiające się na nią gry.

n+ ocenia: ★★☆☆☆

Biblioteka gier

Polityka Nintendo polegająca na bardzo wnikliwym dobieraniu tytułów zmierzających na platformę okazała się średnio skuteczna. Z jednej strony - większość tytułów prezentowała bardzo wysoki poziom, ale z drugiej - ich ilość pozostawiała wiele do życzenia. No i nie wolno zapominać, że produkcja gry nie należy do szczególnie krótkich, więc odstępy pomiędzy grami bywały dosyć długie. Tym bardziej, że premiery gier nie były przyspieszane i wypuszczano je "kiedy były gotowe". I to się chyba Japończykom do końca nie spodobało.
Wnikliwa kontrola to jedno, i można oceniać ją w różnych kategoriach. Z pewnością nie można jednak bagatelizować błędu popełnionego przez Nintendo na samym początku.N64 nie miało i nie ma dobrych mordobić, rpg-ów, fajnych gier akcji oraz dobrych gier sportowych i symulacyjnych. Taka jest smutna prawda. Pojedyncze tytuły stanowią tylko potwierdzenie tego faktu. Nintendo dosyć szybko wpadło w koleinę wyznaczoną przez gatunki takie jak platformery 3D, fps'y i party games, praktycznie zaniedbując pozostałe gatunki. A tak po prostu nie wolno robić. Amatorzy innych gatunków mogli tylko siedzieć i płakać patrząc na gry pojawiające się na innych platformach. Oczywiście imponuje liczba aż 54 wydanych przez Nintendo gier, które przekroczyły barierę sprzedanego miliona egzemplarzy, ale to nic dziwnego - gracze rzucają się na każdy z tytułów, ponieważ jest ich tak mało.
No i Nintendo do tej pory nie chciało do końca pogodzić się z koniecznością powierzania produkcji swoich gier third party developerom.
Mimo to, naszym zdaniem Nintendo należy do pierwszej trójki światowych producentów gier.

n+ ocenia: ★★☆☆☆

Widoki na przyszłość

Wygląda na to, że koniec Nintendo 64 właśnie nadszedł. W kolejce do wydania czekają gry, które można policzyć na palcach jednej ręki (BANJO-TOOIE, CONKER 64) i tyle. Jedna-dwie gry miesięcznie w Europie oznaczają, że Nintendo wystawia swoich fanów na ciężką próbę. Niemal wszyscy producenci gier wycofali się, koncentrując się na sprzęcie nowej generacji.

n+ ocenia: ★☆☆☆☆

ocena: ★★☆☆☆

Podsumowanie: Raczej odradzamy kupowanie Nintendo 64 w 2001 roku. Konsola wyraźnie umiera. Ale jeśli spędziliście z nią miłe chwile, to niech dumnie spoczywa dalej na półce. W końcu nie sprzedaje się starego przyjaciela, prawda?

10 najlepszych gier na Nintendo 64

SUPER MARIO 64

DIDDY KONG RACING

GOLDENEYE 007

Seria LEGEND OF ZELDA

PERFECT DARK

Seria MARIO PARTY

BANJO-KAZOOIE

WAVE RACE 64

1080 SNOWBOARDING

serla TUROK

5 najciekawszych zapowiedzi na Nintendo 64

BANJO-TOOIE, CONKER'S BAD FUR DAY, SIN & PUNISHMENT, MARIO PARTY 3, PAPER MARIO... I... To już chyba koniec...

DREAMCAST

Termin premiery Jap: 27.11.1998
Termin premiery Euro: 14.10.1999
Liczba sprzedanych konsol: ok. 6 mln
Liczba gier dostępnych oraz tych w produkcji: ok. 380
Obecna cena: 699 zł

specyfikacja techniczna

cpu	Hitachi SH4 RISC CPU z zegarem 200MHz działającymi przy 360 MIPS (milionach operacji na sekundę)/1.4FLOPS (1,4 miliarda operacji "floating point" na sekundę).
grafika	NEC PowerVR Second Generation (możliwość renderowania do trzech milionów polygonów na sekundę).
ram	16MB pamięć główna, 8MB pamięć video, 2MB pamięć dźwięku.
nośnik	12x (maks.) GD-ROM (Gigabyte Disc) mieszczący do 1GB danych
wej/wyj	4 x joypad, wbudowany modem

Dzięki modemowi, który otrzymujemy razem z konsolą Sega otwiera przed posiadaczami DC świat Interneru. Jest poczta elektroniczna, możliwość przeglądania stron WWW i granie w sieci. U nas nie obyło się bez problemów, ale jak wiadomo - Polak potrafi.

jak to z DC było...

Na premierę Dreamcasta w Japonii świat skupiony wokół branży gier video patrzył z napięciem. Firma z długimi tradycjami na rynku konsol stanęła przed bardzo poważnym wyzwaniem - tym bardziej, że jej ostatnia konsola - Saturn doznała sromotnej klęski z rąk debiutującego na rynku, zielonego w tej dziedzinie Sony. Premiera w Japonii, gdzie do nowej konsoli podchodzono chyba z największą rezerwą, okazała się sukcesem. Pierwsza partia towaru rozeszła się w kilka dni, gracze byli zadowoleni, a moment ujrzenia na telewizorze w domu pięknego VF3tb stał się zwiastunem nowej, 128-bitowej ery rozrywki elektronicznej.
No tak, ale po premierze japońskiej przez jakiś czas nie działo się nic. Gier było mało, a co większe firmy developerskie jeszcze nie do końca były przekonane co do słuszności wydawania swoich gier na konsoli Segi. I tak jakoś dziwnie się ułożyło, że konsola ze świetnymi możliwościami dostawała konwersje gier z automatów - niby nic złego, ale granie w te same gry, które oblegało się jeszcze sześć miesięcy temu w salonie najwyraźniej nie do końca przypadło Japończykom do gustu. Inaczej niż naszym rodzimym chałupniczym "właścicielom salonów gier" ze sprowadzanymi z Japonii konsolami naturalnie.
Zaczynały się powolne biczowania Dreama. Polska prasa nie szczędziła sobie małostkowych i uszczypliwych uwag na temat konsoli, która na domiar złego nie zamierzała dać się złamać piratom i gry trzeba było kupować za ciężkie pieniążki. No a potem pojawił się SOUL CALIBUR. I świat pokochał Dreamcasta.
Tymczasem po premierze amerykańskiej i spuszczeniu pół miliona konsol w dwa tygodnie szefowie Segi nie przestawali pławić się w zachwytach. Poszły zapewnienia o biciu rekordów i konieczności ponownego przekalkulowania prognoz na przyszłość. Różowe okulary zsunęły się już niebawem. Pomimo niebagatelnych i bardzo pomysłowych kampanii reklamowych dotyczących zarówno samej konsoli jak i poszczególnych tytułów, Sega nie zdołała wyjść z korkociągu, w który wpadła pod koniec 1999 roku. Zaczęły pojawiać się informacje o stratach firmy. Nie pomogła kiepska sytuacja na rynku arcade'owym.
Następny rok - to samo. Co ważniejsze dla naszego rynku, stawiająca opór porównywalny do naszej ekipy z Westerplatte we wrześniu 39', konsola skapitulowałą podejrzanie szybko po tym, jak okazało się, że PS2 został złamany w niespełna dwa miesiące po swej japońskiej premierze. I nawet fakt pojawienia się sporej liczby tanich, dobrych tytułów, możliwość grania przez sieć na całym świecie oraz nie lubiane w innej firmie na literę "S" zwierzątko znane jako Bleemcast (którego ciągle nie ma i nie wiadomo, co z nim się dzieje) nie poprawiło sytuacji.
Rok 2001 to informacja na temat zaprzestania produkcji konsoli, przeniesienia jej do set top boxa firmy Pace oraz rozpoczęcia prac nad tworzeniem gier, a nie systemów. Dreamcasta szkoda. Przez ten gest nie zobaczymy do czego zdolni programiści mogliby popchnąć konsolę za jakieś dwa-trzy lata. Mamy właśnie do czynienia z pierwszą konsolą, o której nie będzie kiedy napisać "autorom udało się wycisnąć z Dreamcasta wszystkie soki". Zamiast tego, za kilka lat z fajką w zębach i wnukiem na kolanach, będziemy mogli wspominać losy konsoli z nigdy nie wykorzystanym potencjałem...
Ale z drugiej strony na rynku pojawia się najpoważniejszy konkurent do miana third party developera numer jeden na świecie. Tak - numer jeden. Sega ma potencjał i umiejętności jeżeli chodzi o tworzenie gier. Prawdopodobnie niebawem usłyszymy o konkretnych tytułach zapowiadanych na konsole Nintendo oraz Microsoftu, oprócz tych już planowanych na PS2. Spodziewaliście się kiedyś informacji o VF4 na PS2? To przygotujcie się na więcej niespodzianek. Sega trochę tutaj namiesza...

Na rynku pojawia się najpoważniejszy konkurent do miana third party developera numer jeden na świecie. Tak - numer jeden. Sega ma nieprawdopodobny potencjał i umiejętności jeżeli chodzi o tworzenie gier.

kości zostały rzucone

Premiera

Sega zapoczątkowała modę na organizowanie całej otoczki wokół dnia premiery konsoli. Ustawiający się w bardzo długich kolejkach amatorzy konsolowej rozrywki "następnej generacji" wiedzieli jednak, że było warto. Szaleńcze tłumy uciekające się do wszystkich możliwych środków w celu zdobycia konsoli. Szereg imprez zorganizowanych przez Segę w poszczególnych stanach USA uświetniły znane osoby ze świata filmu, muzyki i sportu, nie zabrakło ciekawych konkursów i towarzyszących zakupom imprez.
Nie obyło się bez problemów (przegrzewające się konsole, nie bootujące się gry) na starcie, ale z sytuacji udało się wybrnąć (w USA nie działające płyty były wymieniane), podsumowując - debiut konsoli na każdym z kontynentów wypadł bardzo dobrze.
Wada - mała liczba gier.
Pierwsze cztery dni w Japonii przyniosły sprzedaż całej pierwszej dostawy konsol - w sumie 150 000 konsol Segi znalazło swoich nabywców.
Pierwsze 24 godziny sprzedaży DC w USA przyniosły Sedze blisko 98 milionów dolarów. W ciągu czterech pierwszych dni zeszło tu 372 000 konsol. Granica pół miliona przekroczona została po dwóch tygodniach. I tym razem gier już nie zabrakło.
W Europie też było fajnie, chociaż na odpowiednio mniejszą skalę. Wielka Brytania zanotowała preordery na niespotykaną dotychczas liczbę 40 000 konsol. Popularna sklepowa ulica Oxford zmieniła na dzień premiery nazwę na Segastore, nie zabrakło też incydentu z rzekomym ozdobieniem budynku SCEE napisem o kończącej się dacie ważności konsoli PlayStation.
W dniu premiery do europejskich sklepów trafiło 350 000 konsol. W ciągu czterech dni sprzedaje się 185 000 egzemplarzy, a do kieszeni Segi wpływa 80 000 000$.
Premierę polską (1.12.2000) taktownie tutaj przemilczymy, bo odbyła się z taką samą pompą jak przy każdej innej konsoli. Czyli z ŻADNĄ.

n+ ocenia: ★★★★☆

Możliwości techniczne

Technicznie konsola Segi znajduje się mniej więcej na środku skali, której dolną granicę wyznacza 32-bitowy PSone i 64-bitowe N64, a górną - zapowiedziane już Xbox i GCN. Jedynym systemem tak naprawdę zbliżonym parametrami do DC jest PS2, chociaż konsola Sony teoretycznie jest potężniejsza od tej, którą zaproponowała Sega. Ciekawe jest jednak to, że tam gdzie według danych technicznych DC nie dorównuje PS2, nadrabia to zręcznością programistów. Zrozumie to każdy, kto widział w akcji gry takie jak RAYMAN 2 czy DEAD OR ALIVE 2 na obydwu konsolach.
Pod względem grafiki Dreamcast już nie raz i nie dwa pokazał, że jest w stanie doskonale sobie poradzić. Niewątpliwym atutem są też możliwości sieciowe, z których - o dziwo - korzystać możemy nawet u nas w kraju. No i pozostaje jeszcze kwestia obniżonej ceny.

n+ ocenia: ★★★☆☆

Biblioteka gier

Przy wielu innowacyjnych grach pokroju SEAMANA, TYPING OF THE DEAD, SHENMUE czy JET SET RADIO niestety zabrakło odpowiedniej liczby wysokiej jakości rpg-ów, piłek nożnych czy gier akcji 3D. Przeciągająca się premiera i początkowo niepewne losy dotyczące kolejnych części SHENMUE także przyczyniły się do zwiększenia dystansu z jakim sceptyczni gracze odnosili się do Dreamcasta. Od początku wiadomo było, że wspierana swymi uznanymi zespołami developerskimi Sega zaprezentuje graczom sporą liczbę konwersji przebojów z salonów gier, swoją konsolę znaleźli też wreszcie fani gatunku dwuwymiarowych mordobić Capcomu. Nie wolno jednak zapominać, że w salonach gier bawi się coraz mniej osób, a dwuwymiarowe mordobicia ustąpiły już miejsca grom 3D.
W ostatecznym rozrachunku, pomimo bardzo pokaźnej biblioteki gier zapowiadanych na konsolę Segi, zabrakło tytułów mogących przykuć do konsoli na dłużej pojedynczego gracza. A brak długo i konsekwentnie nagłaśnianych gier, mających ukazać się tylko i wyłącznie na Dreamcasta i noszących miano "sprzedawców systemów" też w niczym nie pomógł. Duża szansa od początku leżała w możliwościach sieciowych i nic dziwnego, że w USA, przy bardzo agresywnej kampanii reklamowej Seganetu konsola radziła sobie całkiem dobrze. Ale nie w Japonii, gdzie po początkowym boomie sprzedaż konsol ustabilizowała się szybko na poziomie kilku-kilkunastu tysięcy konsol tygodniowo (w gorszych momentach DeCeka sprzedawało się dwa-trzy razy mniej niż PSX-a, a potem PSOne). Skośni bracia skreślili DeCeka.

n+ ocenia: ★★★☆☆

Widoki na przyszłość

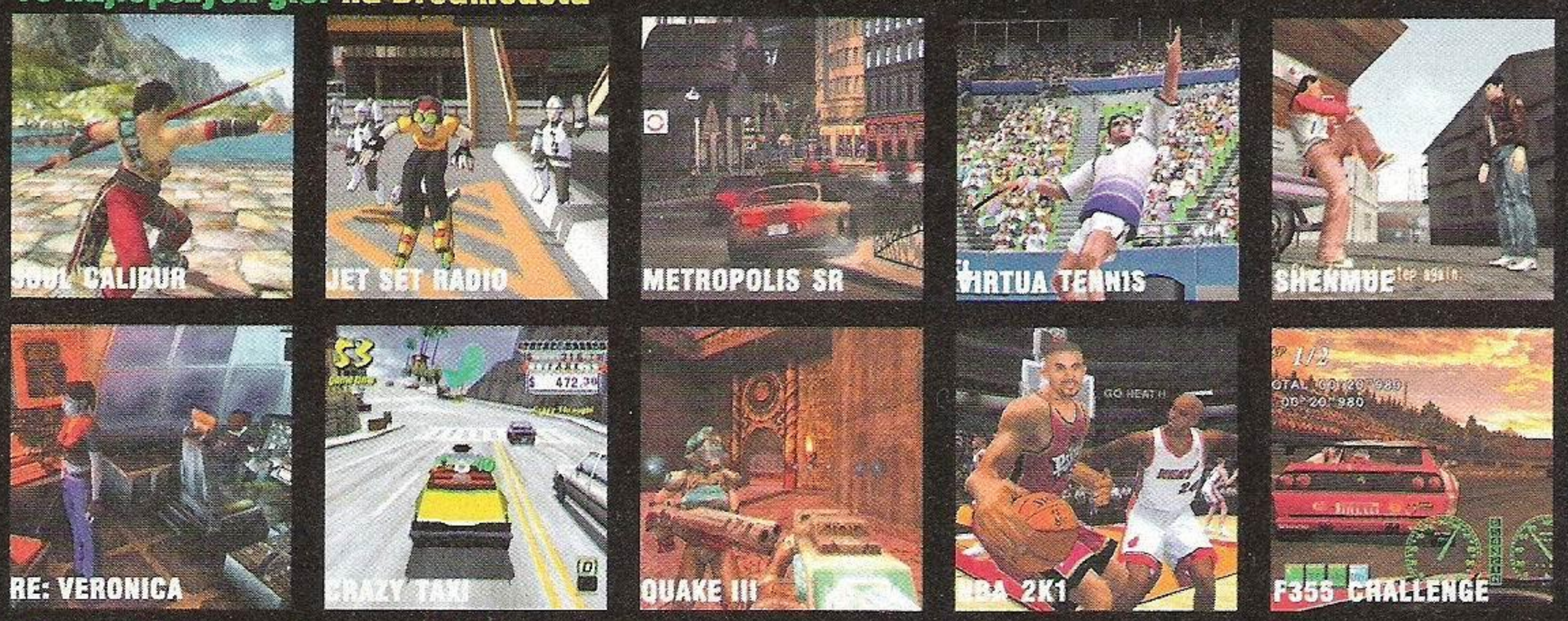
Przyszłość Dreamcasta w bardzo bezpośredni sposób została nakreślona przez Segę. Koniec produkcji, wysprzedawanie magazynów i transplantacja serca DeCeka do maszynki firmy Pace.
Zachowanie Segi, która otwarcie przyznaje się do zaprzestania produkcji, obniża cenę swojego systemu i zapowiada jeszcze przynajmniej rok prawdziwego popierania konsoli jest bardzo uczciwe i samo w sobie zasługuje na nagrodę fair play. Od razu wiadomo na czym stoimy. Przyszłość wygląda więc tak, że właśnie nadszedł moment, w którym Dreamcasta należy kupić. Cena zaraz spadnie do graniczącej z nieprzyzwoitością, w kolejce ustawiają się sequele najlepszych gier jakie widział ten system i... taka okazja po prostu już się nie powtórzy. Dlatego radziłbym chwytać za portfele, wysupłać te kilkaset złotych i zobaczyć wreszcie na własne oczy tego maksymalnie krytykowanego przez przeciwników Segi Soul Calibura, czy inne perełki. Tym bardziej, że te właśnie gry mogą umilić czas, który i tak należałoby spędzić na oczekiwanie na pojawienie się wreszcie jakichś prawdziwie next-genowych, powalających na kolana tytułów na PS2. Dreamcast może okazać się też dobrym pomysłem dla osób, które nie mają zbyt wiele kasy, kochają gry i chcą zobaczyć co wyniknie z całego tego zamieszania wokół Xboxa, GameCube'a i PS2 i którą z tych konsol rzeczywiście warto jest kupić. Oczywiście długi cień na całą tę sytuację rzuca fakt, że po tej partii zapowiadanych na 2001/2002 rok hiciorów, na morzu w kształcie makaronu zapanuje martwa cisza. Ale przynajmniej nie musimy się zastanawiać czy spekulować. Tak będzie.

n+ ocenia: ★★☆☆☆

ocena: ★★★☆☆

Podsumowanie: Jeśli na grafikę PSone nie możecie już patrzeć, a na PS2 nie ma kasy, DC jest idealnym rozwiązaniem. Zwłaszcza, że zręcznościówki Segi nie mają sobie równych. Ale musicie wziąć pod uwagę, że DC ma jeszcze tylko rok życia przed sobą.

10 najlepszych gier na Dreamcasta



10 najciekawszych zapowiedzi na Dreamcasta

SHENMUE 2, CRAZY TAXI 2, VIRTUA TENNIS 2, JET SET RADIO 2, SONIC ADVENTURE 2, HOUSE OF THE DEAD 3, PHANTASY STAR ONLINE 1 & 2, HUNDRED SWORDS, OUTTRIGGER, BEACH SPIKERS.

PLAYSTATION2

Termin premiery Jap: 04.03.2000
Termin premiery Euro: 24.11.2000
Liczba sprzedanych konsol: ok. 6,5 mln.
Liczba gier dostępnych oraz tych w produkcji: ok. 150
Obecna cena: 2299 zł

specyfikacja techniczna

cpu	128-bitowy Emotion Engine z zegarem 300MHz
grafika	Graphics Synthesizer 147.456 MHz 75 milionów nieteksturowanych poligonów na sekundę
ram	32MB RAM pamięć główna + 4MB pamięć video + 2MB pamięć dźwiękowa + 2MB pamięć IOP
nośnik	DVD (Digital Versatile Disc) x4 /CD ROM x 24
wej/wyj	2 x joypad, 2 x katra pamięci, 2 x złącze USB, port I-Link

Nie odtwarzanie filmów DVD, ale właśnie joypad Dual Shock 2 uważamy za najfajniejszy element PS2. Wszystkie przyciski na tym padzie są analogowe i rozpoznają 256 poziomów nacisku. Teraz czekamy, aż autorzy gier odpowiednio pociągną ten temat.

jak to z PS2 było...

Sukces PlayStation spowodował, że na następcę patrzono z nabożną czcią i obdarzono go bezgranicznym zaufaniem.

Odpowiednio wcześnie rozdane devkity zaowocowały szybko zapowiedziami tytułów, na które warto było czekać.
Premiera w Japonii spowodowała, że Sega mogła czuć się ze swoimi sprzedanymi 150 000 w ciągu pierwszych dni jak Kopciuszek. Blisko milion konsol trafiło do spragnionych rozrywki Japończyków. Podskoczyła sprzedaż filmów na DVD, gry zlatywały z półek - sukcesu nie mogły zmniejszyć ani problemy z kartami pamięci, ani inne mniejsze problemiki.
Po pewnym czasie okazało się jednak, że gry na PS2 tak naprawdę nie różnią się niczym jeżeli chodzi o grafikę ani dźwięk. Innymi słowy - zapowiadana rewolucja nie nastąpiła. Zdezorientowani gracze zaczęli wypatrywać przełomowych tytułów.
Te jednak jakoś nie nadchodziły, a cena konsoli powoli osiągała zawrotne ceny - zamówienie konsoli z Japonii okazało się inwestycją rzędu kilkuset dolarów - u nas w Polsce Playa 2 można było sprowadzić nawet za 4 000 złotych! Powodem był brak odpowiedniej liczby konsol.
Powolnym ciurkiem pojawiały się gry, jednak zabrakło och-ów i ach-ów. Jednak nie powstrzymywało to nikogo przed kupowaniem nowiutkich konsol.
Amerykańska i europejska premiera, oddalone od siebie zaledwie o miesiąc także okazały się sukcesem. Europa z trudem dostała swoje 400 000 konsol, nawet pomimo tego, że początkowe obietnice mówiły coś o połowie miliona PS2 mających trafić do samej Wielkiej Brytanii.
Oczywiście to samo w sobie jest najlepszym możliwym reklamowym chwytem - po prostu fabryki nie nadążają z produkcją, a świeżo wyprodukowane i dostarczane na półki sklepowe partie towaru natychmiast znikały.
Ale z drugiej strony - niemożność nadążenia za popytem mogła okazać się - niezbyt dobrym pomysłem - szczególnie jeżeli chodzi o pierwszą partię towaru, która miała wystarczyć na Gwiazdkę.
Problemem okazało się nadążenie z odpowiednią liczbą sprzętu. Kart pamięci w Stanach i Europie było zdecydowanie zbyt mało, choć liczba gier dostępnych w czasie premiery była satysfakcjonująca.
Oddzielny rozdział w tej historii należy się Polsce. Cena PS2 na całym świecie była dosyć wysoka, ale do przyjęcia, szczególnie w stosunku do przeciętnych zarobków. Dlaczego więc w najbiedniejszym z krajów Europy, do którego trafiły konsole cena była jeszcze wyższa, naprawdę nie bardzo wiem. Ale szkoda została już wyrządzona, a przelatujące przez granicę konsole Sony są najlepszym dowodem na to kto najlepiej na tym wyszedł.
Po pewnym czasie od pojawienia się konsoli na rynku nagle okazało się, że są pewne problemy z pisaniem na nią gier. Pomimo zapewnień ze strony oficjeli Sony, w tym samego Kena, wiele firm narzekało. Najbardziej jaskrawymi przykładami okazały się kroki podjęte przez firmy Bungie oraz Oddworld Inhabitants. Lorne Lanning zabrała swoje Oddworldowe manatki i przeniosła produkcję MUNCH'S ODDYSEE na konkurencyjną platformę Xboxa.
Podobnie stało się z HALO firmy Bungie.
Jako jeden z oficjalnych powodów takich kroków, firmy podały problemy z pisaniem wyżej wymienionych gier. Czy za decyzją obydwóch firm nie stały przypadkiem dolary pana Gatesa pozostanie pewnie słodką tajemnicą obydwu firm.
Pomimo tego widoki na przyszłość są całkiem dobre. Z pewnością PS2 pomogą hity zapowiedziane przez Segę, zobaczymy także jak potoczą się losy internetu i zwiastowanego już nadejścia broadbandu. Sony twierdzi, że zrewolucjonizuje podejście swoich użytkowników do internetu. Na razie czeka nas okres budowania pozycji Sony zarówno poprzez zasiewanie ziarenek PS2 na całej powierzchni globu, jak też poprzez budowanie solidnej podstawy z dobrych gier, których jak na razie jest zdecydowanie zbyt mało.
Polska zaczyna powoli przyzwyczajać się do nowej i bardzo drogiej, chociaż taniejącej, konsoli. Ponieważ na naszym rynku walki z piractwem nie zanosi się na żadne rewolucyjne zmiany, a nie widać też zorientowanej na naszych graczy polityki cenowej, przyszłość konsoli od początku zależała od tego jak szybko piratom uda się złamać zabezpieczenia. A stało się to znacznie szybciej, niż przypuszczano.

kości zostały rzucone

Premiera

Sega może i zapoczątkowała modę na podgrzewanie atmosfery w ostatnich godzinach przed wypuszczeniem swojej konsoli, ale to co stało się w Japonii przed premierą PS2 przeszło nasze i nie tylko, najśmielsze oczekiwania. Był za to jeden problem. Ustawieni w kolejkach ludzie pożądający nowego PeeSa wiedzieli, że firma nie nadążyła z wyprodukowaniem liczby konsol odpowiadającej popytowi. Jak się okazało w największych sklepach na tokijskiej Akihabarze aż 95% kolejkowiczów odchodziło z pustymi rękami. Na szczęście inaczej sprawa miała się w sklepach mniejszych.

Ale zapotrzebowanie było ogromne. W ciągu dwóch dni sprzedało się aż 980 000 nowych konsol Sony (z czego jedna trzecia poprzez internetowy sklep Sony)! To absolutny rekord. Były blaski, ale nie obyło się też bez cieni (największe z nich to konflikty kart pamięci) oraz innych problemów w rodzaju nie dających się odczytać płyt. Jednak przy tej skali przedsięwzięcia było to nieuniknione.

Gorzej sytuacja wyglądała w Hameryce. Były kłopoty z dostarczeniem obiecywanej partii 500 000 konsol, które jednak wreszcie utorowały sobie drogę do kraju Wuja Sama (chociaż aby nadążyć z dostarczeniem odpowiedniej partii towaru, część konsol została przesłana samolotami co musiało bardzo znacznie wpłynąć na podniesienie kosztów Sony, ale w ten sposób firma wybrnęła z honorem z tej trudnej sytuacji).

Konsole zeszły niemal na pniu. Szkoda, że przy całkiem porządnej liście gier dostępnych w czasie premiery zabrakło kart pamięci.

Na nasz kontynent trafiło około 400 000 konsol, o które niemal dosłownie zabijano się... Cała Ziemia podbita jest przez Rzymian... Cała? Nie! Jest taka osada, gdzie nieugięci Polakowie wciąż jeszcze stawiają opór najeźdźcy. Powód? Cena. Premiera polska to najwyższa cena, mało konsol i mała impreza towarzysząca wprowadzeniu konsol na nasz rynek. Sukcesem jest to, że konsola w ogóle trafiła do nas mniej więcej w tym samym czasie co do reszty Europy, ale absurdalnie wysoka cena podbijana jeszcze przez pośredników (nawet do 2999 zł!) i mała liczba dostępnych gier skutecznie przysłoniły ten fakt.

n+ ocenia: ★★★★☆

Możliwości techniczne

Na razie jest bez pudła. A raczej - powinno być. W zasadzie PS2 znacznie przekracza możliwości zaprezentowane przez firmy, które postanowiły wziąć sprawy w swoje ręce. Problemem przez długi czas był antyaliasing, ale już udaje się z tym walczyć.

Możliwość obracania szesnastoma milionami polygonów na sekundę przy wszystkich efektach to liczba imponująca, ale jeszcze trochę poczekamy aż ktoś wreszcie zacznie wykorzystywać drzemiące w tym potworze możliwości. W pełni analogowy Dual Shock 2 także czeka na pełne wykorzystanie. W konsoli drzemie miejsce na twardy dysk (który kiedyś może się pojawi), dwa porty USB pozwalające połączyć myszkę i klawiaturę (można to zrobić w UNREAL TOURNAMENT) oraz port I-link przez który można zlinkować konsole lub przenosić dane z kamer i aparatów cyfrowych.

Sony obiecuje niespotykaną dotąd jakość obcowania z Internetem dzięki łączom szerokopasmowym. Na razie jednak w Japonii pojawiły się pierwsze modemy i przeglądarki pisane przez inne firmy niż Sony.

Możliwości PS2 są ogromne i znacznie przewyższają moc Dreamcasta. Publikowane dotychczas tytuły nie pokazują jednak tego, czego się spodziewaliśmy. Powiedzmy sobie szczerze - dopóki nie pojawią się wreszcie rzeczy takie jak MGS2 czy GRAN TURISMO 3 trudno będzie przekonać kogoś o tym, że PS2 zjada DeCeka z jego "marnymi" 3 milionami polygonów na śniadanie.

n+ ocenia: ★★★★☆

Biblioteka gier

PlayStation 2 na razie żyje grami, które dopiero mają się pokazać. Piersi kilku milionów graczy poruszają się miarowo w oczekiwaniu na absolutnie zasługujący na dziesiątkę i nie mający szansy zawiedzenia kogokolwiek hicior czyli MGS2, ale... No właśnie. Na razie prawdziwych szlagierów - brak. Debiut konsoli to wylew pewniaków w postaci sequeli znanych przebojów z PlayStation. Najgłośniej obwieszczane tytuły w postaci BOUNCERA, MUNCH'S ODDYSEE czy TEKKEN TAG TOURNAMENT okazały się w kolejności - całkowitą porażką, zdrajcą oraz odgrzanymi kluchami. I nagle okazało się, że na PS2 zmierza wiele porządnych gier, ale nic na miano XXI wieku. Sensacyjne wieści z obozu Segi (m.in. VIRTUA FIGHTER 4) wydają się tutaj dosłownie zbawieniem... Swoje poparcie dla konsoli Sony ogłosiło bardzo wiele firm, ale na razie owoce ich pracy są nie do końca dojrzałe. Brakuje pojedynczych, silnych tytułów, które mogłyby rozsławiać imię PeeSa 2. Najlepsze zespoły developerskie już nie robią gier na PSX-a, a jeszcze nie mają nic gotowego na PS2. Czeka nas kilka ładnych miesięcy oczekiwania. Gier będzie sporo, ale na te prawdziwe perełki musimy jeszcze poczekać.

n+ ocenia: ★★☆☆☆

Widoki na przyszłość

W przeciwieństwie do Dreamcasta, przyszłość Sony wygląda dosyć dobrze. Złożył się na to szereg czynników - po pierwsze: data premiery uważanego za głównego konkurenta PS2 czyli Xboxa nie została jeszcze ustalona.

Po drugie: zapowiedź supportu ze strony zespołów developerskich Segi oraz tytuły szykowane przez nie na PS2 to dla Sony wspaniała rzecz. Swoją drogą ciekawe, czy Sega natrafi na jakieś kłopoty z pisaniem gier na PS2, tak jak miało to miejsce w przypadku Oddworld Inhabitants, a może okażą się sprawniejszymi developerami?... Pamiętajcie, że mówimy tu o gościach, którzy wyciskali wszystko z z Saturna - najtrudniejszej w programowaniu konsoli wszech czasów.

Po trzecie: po zniknięciu Dreamcasta, PS2 został nagle na rynku platform nowej generacji sam. I może teraz bez żadnych przeszkód zajmować coraz większe segmenty rynku. Sony ma sporo czasu na zbudowanie swojej pozycji i okopanie się przed nalotem fioletowego tostera i czarnego obcego. Poza tymi trzema punktami nie można zapominać też o tym, że Sony chce znaleźć się nie tylko w domach hardcore'owych graczy. PS2 ma stać się centrum domowej rozrywki. Zobaczymy więc jak będzie realizowana idea opanowania internetu. Ciekawe jednak czy przy tym wszystkim autorzy zaczną lepiej radzić sobie z nabrzmiałym ropniakiem o słabo wygładzonych krawędziach. Ale przyszłość PS2 raczej wygląda różowo.

n+ ocenia: ★★★★☆

ocena: ★★★½☆

Podsumowanie: Mimo dość przeciętnej na dziś biblioteki gier, przyszłość należy do Sony PlayStation 2. Jedyne, co może zagrozić dominacji PS2 to Xbox. Na PS2 będą gry Square, Konami, Capcomu i... Segi. Są filmy DVD. A cena będzie już tylko maleć...

10 najlepszych gier na PlayStation 2

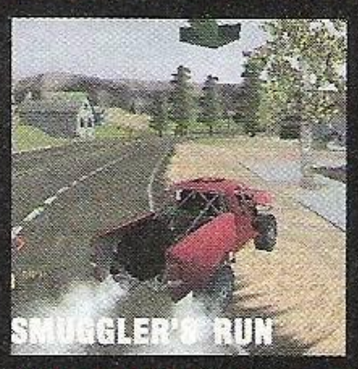
TEKKEN TAG

DEAD OR ALIVE 2

KESSEN

SSX

MADDEN 2001


SMUGGLER'S RUN

MOTO GP

UNREAL TOURNAMENT

TIME SPLITTERS

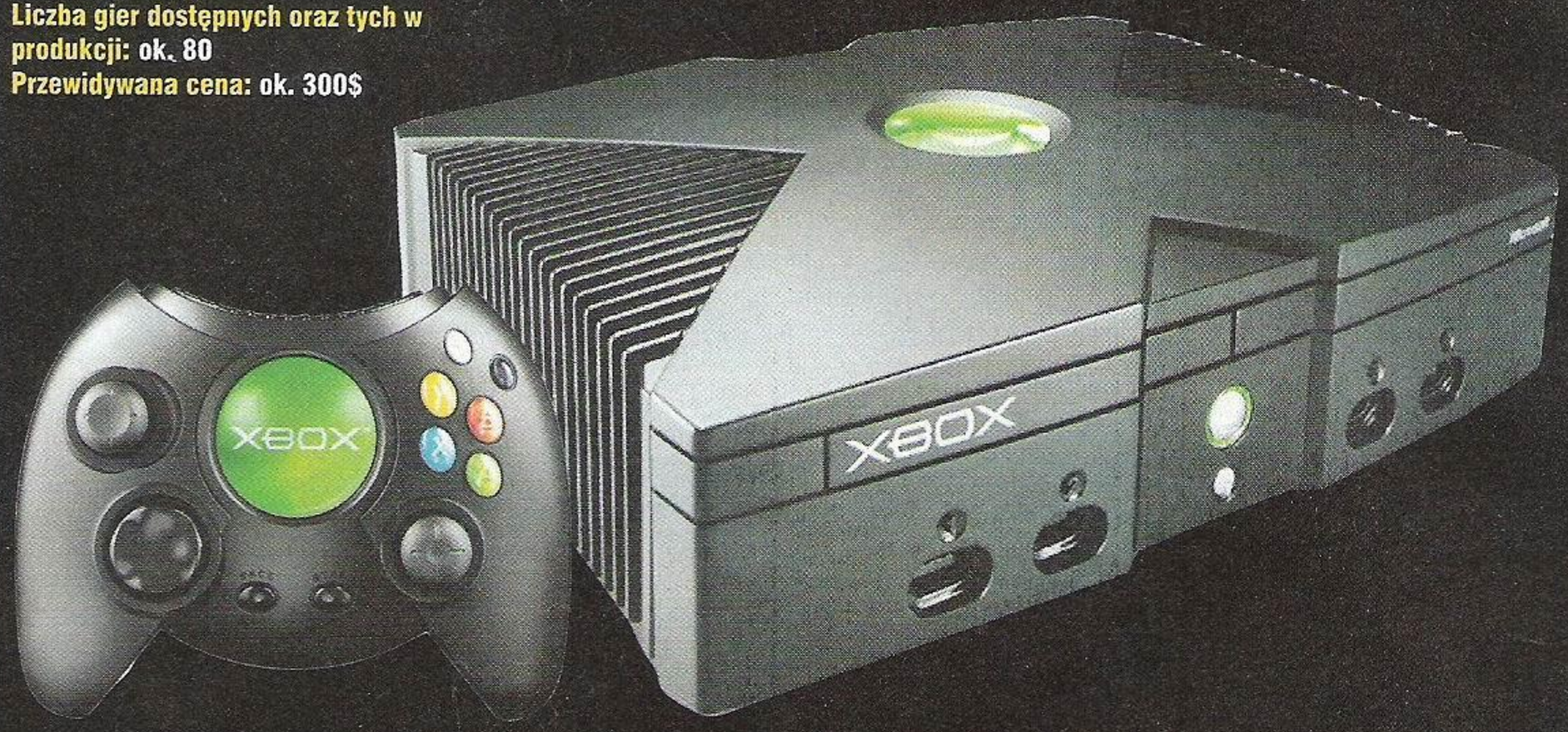
ONI

10 najciekawszych zapowiedzi na PlayStation 2

METAL GEAR SOLID 2, ZONE OF THE ENDERS, SILENT HILL 2, FINAL FANTASY X, WIPEOUT FUSION, GRAN TURISMO 3 A-Spec, ISS PRO EVOLUTION PS2, KESSEN 2, ONIMUSHA: WARLORDS, RESIDENT EVIL 4...

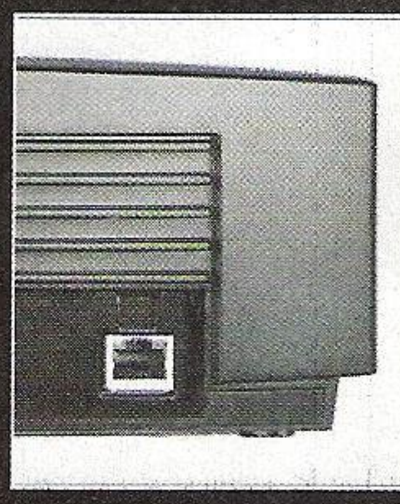
XBOX

Termin premiery Jap: jesień 2001
Termin premiery Euro: wiosna 2002
Liczba gier dostępnych oraz tych w produkcji: ok. 80
Przewidywana cena: ok. 300$



specyfikacja techniczna

cpu	Intel PIII 733 MHz
grafika	nVIDIA Xchip NV2A 250 MHz, 100 milionów poligonów na sekundę
ram	64 MB pamięci zunifikowanej
nośnik	DVD 2-5x (pojemność do 4,5 GB)
wej/wyj	4 x joypad, złącze ethernet



Prawdopodobnie najfajniejszą rzeczą w Xbox będzie wbudowana karta sieciowa, przy pomocy której bez problemu podepniemy się do szerokopasmowego Internetu, lub połaczymy kilka konsol ze sobą. Multiplayer to naprawdę przyszłość gier.

jak to z Xbox'em było i będzie...

Firma Billa Gatesa nigdy nie zajmowała się tym rynkiem i nie ma żadnego doświadczenia na tym polu. Ale debiutujące w 1995 Sony także nie miało żadnego doświadczenia, a mimo to pojawienie się PSX-a okazało się strzałem w dziesiątkę.
Od momentu kiedy Microsoft zadeklarował chęć wzięcia udziału w wyścigu konsol od razu wiadomo było, że firma wzięła się za sprawę fachowo. Dnia 20 września 2000 Microsoft oficjalnie zadeklarował chęć wzięcia udziału w wyścigu konsol. Przekazywana z ust do ust informacja na temat planowanej kampanii reklamowej obliczonej na 500 milionów dolarów potwierdza powagę tych motywów. Bez względu na to co może się komukolwiek wydawać, zapowiedź powstania konkurenta dla Sony, Segi (no, dla Segi już nie) i Nintendo to dla graczy dobra wiadomość. Z konkurencji tych gigantów możemy się tylko cieszyć.
Największym problemem Microsoftu jest fakt postrzegania tej firmy przez "konsolarzy". Tradycyjne już kłótnie na temat wyższości konsol nad PeCetami i vice versa nie dadzą się załagodzić poprzez dyskretne pojawienie się na rynku firmy postrzeganej przez posiadaczy konsol jako uosobienie wszystkich wad rozrywki video.
Najważniejszym zadaniem jakie stanie przed Microsoftem będzie więc udowodnienie wszystkim, że w sumie jest to firma fajna i miła. A to może okazać się o wiele trudniejsze niż ktokolwiek przypuszcza. W światowym centrum rozrywki video - Japonii konsola Microsoftu nie jest traktowana poważnie i w sondażach zdecydowanie przegrywa z PS2. Zdobycie tamtego rynku będzie dla Gatesa bardzo trudne. Już rozpoczęły się np. prace nad specjalnym padem do Xboxa tylko na rynek japoński (w Kraju Kwitnącej Wiśni nie spodobał się obecny projekt kontrolera).
Pewnego rodzaju rozczarowaniem okazała się demonstracja wyglądu konsoli oraz pierwszych działających gier na Xboxa. Przede wszystkim - ujrzeliśmy zaledwie dwa krótkie demka gier, z których jedno - MUNCH'S ODDYSEE, nie odbiegało praktycznie niczym od wcześniejszych prezentacji tej samej gry jeszcze kiedy była ona tworzona na PS 2. Drugie demo - MALICE robiło już większe wrażenie - szczególnie real-time'owe cienie rzucane przez wszystkie obiekty w grze, ale to jeszcze za mało aby przekonać o możliwościach Xboxa.
Dosyć dobre opinie zbiera sterownik konsoli, będący w istocie kolażem pomysłów z pada Microsoftu Sidewindera, joypada do Dreamcasta oraz tego, który zaproponowało Nintendo do GameCube'a.
Dosyć optymistyczne prognozy budzi deklarowana kwota kampanii reklamowej oraz adiustacja daty premiery w celu uniknięcia tych samych kłopotów, z którymi borykało się na starcie Sony, ale tak naprawdę niczego jeszcze nie możemy być pewni. Nawet daty premiery, chociaż Microsoft zapewnia, że określone terminy nie zostaną przekroczone. Ale jak do tej pory nie zauważyliśmy aby jakakolwiek konsola "zdążyła" na swoją datę premiery...
Chęć współpracy z Microsoftem zgłosiło 150 największych firm developerskich znanych głównie z rynku PeCetowego, ale nie tylko. Taktyka zdobywania firm zakorzenionych już w konsolowym światku musi budzić respekt, a dodatkowe wejście Segi na rynek developerów i zniknięcie jej z pola walki konsol nowej generacji tylko podgrzewa atmosferę.
Microsoft od momentu ogłoszenia informacji na temat projektu Xbox zmuszony był do zmagania się z falą plotek mówiących o otwartej architekturze konsoli - przez co byłby de facto PeCetem w nowej obudowie. Energiczne zaprzeczenia ze strony Microsoftu szybko przekreśliły taką możliwość. Xbox nie będzie pod tym względem różnił się od innych konsol. Aby zapewnić swojej konsoli odpowiednią jakość oprogramowania i nie dopuścić aby stała się ona platformą słabych PeCetowych konwersji, ostra selekcja ma zabezpieczać Xboxa przed praktyką wypuszczania na nią wersji gier nie różniących się od tych, które będą trafiały na komputery osobiste. Na takiej polityce, odsiewającej kiepskie i nie nadające się na konsole gry, a jednocześnie produkcją konwersji deluxe co bardziej chwytliwych tytułów Microsoft może, w połączeniu z grami pisanymi przez zespoły developerskie stricte konsolowe, wyjść bardzo dobrze.

Chęć współpracy z Microsoftem zgłosiło 150 największych firm developerskich znanych głównie z rynku PeCetowego, ale nie tylko.

ocena: za wcześnie

Podsumowanie: W tej chwili Xbox wydaje się być największym konkurentem dla PlayStation 2. Ale czy zarządzi? O tym przekonamy się niebawem...

GAMECUBE

Termin premiery Jap: lipiec 2001
Termin premiery Euro: listopad 2001
Liczba gier dostępnych oraz tych w produkcji: ok. 20-30
Przewidywana cena: 150-200$

specyfikacja techniczna

cpu	MPU IBM PowerPC Gekko 405 MHz 13.0 GFLOPS
grafika	"Flipper" pomiędzy 6-12 milionów polygonów na sekundę
ram	24 MB głównej, 16 MB pamięci A (do dźwięku i animacji), oprócz tego 1MB texture cache i 2MB frame buffer
nośnik	GameCube Optical Disk (8 cm dyski optyczne) o pojemności do 1,5 GB
wej/wyj	4 x joypad

Czy możliwość podłączenia GB Advance do Gamecube po raz kolejny pozwoli Nintendo zrewolucjonizować rynek gier? Przekonamy się niebawem...

jak to z GC było i będzie...

Świat dowiedział się o Dolphinie 12 maja 1999 roku na konferencji prasowej zorganizowanej przez Nintendo w przeddzień E3.

W zasadzie tylko kwestią czasu było kiedy Nintendo wreszcie zdecyduje się przybliżyć wszystkim swoje plany dotyczące wejścia na rynek 128-bitowy.
GameCube postrzegany jest na razie jako konsola, która nie będzie w bezpośrednim stopniu konkurować z jedną z dwóch pozostałych dużych maszyn. Segment rynku, który będzie atakowany przez Nintendo z ich nową konsola nie jest tym samym, na którym walczyć będzie PS2 i Xbox. Można nabrać takiego przekonania chociażby patrząc na specyfikacje konsol Sony i Microsoftu. Po pierwsze, GCN ma być tańszy od pozostałej dwójki. Po drugie - ma być maszynką kierowaną przede wszystkim do graczy, a nie amatorów kina domowego, którzy czasami lubią sobie pograć. Dla osób takich przygotowana ma być oddzielna, droższa wersja konsoli.
Właśnie w celu obniżenia ceny w GCN nie został zastosowany czytnik filmów DVD. Nie ma też mowy o twardym dysku, w który od początku wyposażony będzie Xbox, a którego pokazanie się w Europie do PS2 jest tylko kwestią czasu. Oprócz tego Nintendo wciąż opierać się będzie na swojej wypróbowanej już grupie odbiorców, której przeciętna wieku jest nieco niższa niż ta innych konsol. Oczywiście Nintendo nie zamierza odcinać się od innych grup odbiorców, a przykład GameBoy Color i piszących na niego gry developerów third party z pewnością posłuży szefom dużego N do małej korekty swojej polityki dotyczącej tworzenia gier. Na GCN gry pisać będzie więcej developerów niż na N64. Nintendo wiąże też spore nadzieje ze swoim nowym nośnikiem i jego mniej kosztowną produkcją. Oczywiście format wciąż pozostaje dosyć niestandardowy dzięki czemu piraci będą mieli cięższy orzech do zgryzienia.
Nie jest żadną tajemnicą, że Nintendo sięga do swoich starych i wypróbowanych metod przyciągania odbiorców. Najbardziej popularne serie gier z nowym MARIO, ZELDĄ, uznanym w erze szesnastobitowej METROIDEM i innymi tytułami spod ręki mistrza Miyamoto, jak też grami Rare (w tym m.in. PERFECT DARK 2) i Silicon Knights z pewnością pretendują do miana "sprzedawców konsol". Dosyć ciekawym elementem polityki marketingowej Nintendo stało się przeniesienie produkcji najbardziej oczekiwanych na N64 tytułów, o których mówiło się długo, a które to zostały przesunięte na GCN.
Oczywiście nie można zapominać tu o zjawisku Pokemona, które - o ile nie dojdzie do jakiejś straszliwej, niewytłumaczalnej zagłady tych małomównych i dziecinnych istot, będzie popychało machinę Nintendo do przodu siłą rozpędzonego walca. Kiedyś to się skończy, ale nie sposób przewidzieć kiedy.
Dla sukcesu konsoli potrzebna będzie jednak poprawna ocena rynku i zadbanie o to, aby GCN mogli kupić fani wszystkich gatunków gier bez obaw o to, że nie będą mieli czym się bawić. Mało pozytywnym elementem jest to, że na razie dwie wielkie firmy - Square i Sega nie do końca zadeklarowały swoje poparcie dla dużego N. Sprawa Segi jest bardziej otwarta, natomiast Squaresoft to już bardziej drażliwy temat - pan Yamauchi szef Nintendo of Japan odnosi się do pomysłu wciągnięcia na swój pokład "kwadratowych" z dużą rezerwą. Na dalszy rozwój wydarzeń będziemy musieli jeszcze trochę poczekać.
Ostatnim istotnym elementem mogącym bardzo pomóc nowej konsoli Nintendo jest pojawienie się na rynku nowego GameBoya Advance. Popyt na przenośną konsolkę już w tej chwili sięga kilku milionów i nie ma żadnych wątpliwości co do rynkowego sukcesu GBA. A ponieważ twórcy GameCube'a twierdzą, że współpraca pomiędzy GBA a GCN będzie bardzo zaawansowana - może okazać się, że wielu posiadaczy GBA rekrutowanych spośród zwolenników wszystkich dorosłych konsol (nie ma się bowiem co oszukiwać, że w kwestii kieszonsolek Nintendo nie ma sobie równych) zdecyduje się potem sięgnąć po dorosłą konsolę Nintendo. Tym bardziej, że Nintendo zapewnia o planach stworzenia zupełnie nowego rodzaju gier, które wymagałyby współpracy obydwu konsol.
Prawdę mówiąc do czasu najbliższego E3, które odbędzie się w maju nie ma co ferować osądów na temat nowej konsoli Nintendo. Ba. Nie wiadomo czy nawet wtedy zasłona zostanie odsłonięta i zobaczymy w akcji jakieś konkretne tytuły, bo jeżeli chodzi o filmy demonstrujące możliwości - widzieliśmy już sporo. Ale to jeszcze nie jest nic konkretnego.

ocena: za wcześnie

Podsumowanie: Czy Gamecube zastapi na rynku Dreamcasta? A może będzie bezpośrednio rywalizować z PS2 i Xbox? Ta kwestia jeszcze jest otwarta...

RECENZJE

W tym miesiącu mamy dla was aż dwie z kilku ostatnich dobrych gier na PlayStation 2. Niestety, kilka nowych gier na PS2 nie okazało się tak dobrych, jak się tego spodziewaliśmy. Ale w sumie miesiąc nie był wcale kiepski. Zapraszamy.

CASTROL HONDA VTR

- **Platforma:** PlayStation
- **Wydawca:** Midas Interactive
- **Ocena:** 1/10

Na szaraka wychodzi sporo wyścigów motocyklowych. W większości są to zupełnie nieudane produkcje, choć czasami trafiają się wyjątki. Na nasze nieszczęście zdarza się to niezmiernie rzadko.

I nie tym razem. Honda nie nawiązała do swej wspaniałej tradycji wielokrotnych mistrzów świata wyścigów motocyklowych i wsadziła pieniądze w nie do końca udany projekt. Oczywiście magia firmy zadziała i znajdą się chętni aby ją kupić, ale ja wolę uczciwie was przed tym ostrzec.

Z kilku powodów.

Po pierwsze: gra poświęcona jest jednemu tylko modelowi motocykla. Po drugie: mało jest opcji. Wyścig pojedynczy, mistrzostwa i gra na split screenie w jednym jak i drugim trybie oraz test umiejętności. Pozytywne zaliczenie testu upoważnia do wejścia na wyższy poziom trudności. Po trzecie: gra jest brzydka, powolna i nudna. Trasy są rozpikselowanym koszmarkiem, modele pojazdów i kierowców też do najładniejszych nie należą. Zastosowana pewną sztuczkę, aby osiągnąć większą płynność grafiki: motocykl i kierowca są coraz mniej szczegółowi wraz ze wzrostem odległości od obserwatora. Owocuje to tym, że motocykl jadący kilkanaście metrów przed tobą jest niekształtną bryłą, a nabiera kształtu dopiero gdy jesteś tuż za nim. Głowa jeźdźca pojawia się dopiero podczas wyprzedzania (Jeździec bez głowy?). Może dlatego tylko z rzadka przeciwnicy wykazują małe przebłyski inteligencji. Dźwięk - jest. Grywalność - nie ma. Werdykt - zapomnieć. [Marcellus]

FORD RACING

- **Platforma:** PlayStation
- **Wydawca:** Empire Interactive
- **Ocena:** 5/10

Podobnie jak w profesjonalnym sporcie, tak i w grach pojawił się sponsoring. Wielkie firmy inwestują w gry, w których główną rolę odgrywają ich produkty. Ford także postanowił w ten sposób rozreklamować swoje samochody..

Nie wydaje mi się jednak, żeby ta forma reklamy trafiła do potencjalnego nabywcy. Po pierwsze jest płatna, a nikt nie lubi płacić za reklamy (Hi TVP). Po drugie nie jest specjalnie efektowna i przekonująca. Gra jest pod każdym względem przeciętna. Nieciekawe menu, mała ilość tras i kilkanaście samochodów. Trochę mało. Pojazdy to w większości najnowsze produkty Forda: Ka, Focus, Contour (czyli rajdowa wersja Mondeo), terenowy Explorer, Mustang i tak dalej. W sumie jest ich dwanaście. Z trasami jest gorzej. Zaledwie osiem, z czego aż cztery to wariacja na temat jednej z nich. Na dokładkę są nieciekawe i ubogie. Tak samo jak ilość opcji dostępnych w grze: Quick Race lub Career i to tyle. W karierze ścigamy się kolejno w coraz wyższych klasach. Poczynając od Ka, a kończąc na GT 90. W QR możemy ścigać się w pojedynczym wyścigu, z czasem lub z kolegą na podzielonym ekranie. Trochę biednie. Tym bardziej że non stop jeździmy po tych samych torach.

Grafika jest uboga w szczegóły. Otoczenie jest szarobure i nieciekawe. Modele samochodów są nawet niezłe - duże, ale niezbyt ładne. Dźwięk jest słaby, muzyka nieciekawa a odgłos silnika nieprzekonywujący. Przeciwnicy są niezbyt inteligentni, dają się wypychać na zakrętach i jadą swoim ustalonym, niezmiennym torem jazdy. Sterowanie jest banalnie proste, a wszystkie samochody zachowują się podobnie i różnią się głownie prędkością maksymalną. W sumie bardzo przeciętna i na dodatek niezmiernie krótka gra. **[Marcellus]**

TOY RACER

- **Platforma:** Dreamcast
- **Wydawca:** Sega
- **Ocena:** 4/10

TOY RACER jest wyścigiem pojazdów zabawkowych. Ahaha.

Do wyboru dla każdego śmiałka: czołg, formuła 1, jeep, wóz opancerzony, samochód sportowy, itp. A ponieważ na torze zbiera się powerupy i nawala w przeciwników - każdy z pojazdów ma działko (w przypadku czołgu, to pewnie specjalnie nie dziwi). Każda gra ma jakiś swój patent. A patent TOY RACERa jest banalny. Zacznijmy stąd, że przecież tak naprawdę, to w grach konsolowych nie trzeba brać pod uwagę praw fizyki, prawda? Prawda. Więc zróbmy tor, który oprócz zakrętów na boki ma zakręty w górę i w dół. I koniec idei. Tory w grze powyższej mają formy najdziwniejsze (np. jeździ się po wielkim wnętrzu fragmentu sześcianu), a często skręca się w górę i zawraca do góry nogami. Jednakowoż ze względu na fakt, że cała perspektywa obraca się razem z nami, po chwili już nie mamy pojęcia gdzie pierwotnie był dół, a gdzie góra.

Na tym jednak kończą się patenty TOY RACERA. Gra się ślamazarnie, mimo faktu, że detali jest naprawdę mało - trzeci plan dorysowuje się chamsko na naszych oczach, gra rozwija skrzydła podczas zabawy przez sieć, a do tego powerupy są nudne, bez pomysłu i bez jaja. TOY RACER nie dotknął nawet geniuszu LOONEY TOONES SPACE RACE na DC, która cały czas jest na absolutnym topie. TR to jakiś marny płód koderów-licealistów. Kto w to zagra? Ktoś, kto lubi grę przez net i ma niezły transfer. Reszta z was powinna trzymać się od TR z daleka. [Grabarz]

EQUESTRIAD 2001

- **Platforma:** Dreamcast
- **Wydawca:** Crave
- **Ocena:** 2/10

Jeśli RIDGE RACER i GRAN TURISMO na PSX, to McDonald's i Burger King, to EQUESTRIAD 2001 jest najbardziej dystyngowaną restauracją. Ale nie jeśli chodzi o wygląd, czy grywalność.

Raczej o tematykę. Muszę powiedzieć, że EQUESTRIAD 2001 ma jakiś wewnętrzny czar, powab i dostojność. Idea opiera się o trzy konkurencje konne: ujeżdżanie, wyścig terenowy i skoki. Kilka słów o każdej z nich. Ujeżdżanie odbywa się na niewielkiej arenie, gdzie, po wyznaczonym torze, należy dokładnie prowadzić swojego wierzchowca, regulując tempo jego marszu lub biegu. No i oczywiście zbieramy punkty.

Skoki przez przeszkody - jak pewnie sami przewidujecie, to brykanie po torze i przeskakiwanie tego co tam nastawiano. Na glebie rysuje się trasa, więc wiadomo co i w jakiej kolejności przeskakiwać. No i na koniec bieg terenowy - największy bajerek tej gry. Tory są długie, miło się jeździ, bo to tak, jakby się konikiem po lesie posuwało. Sama przyjemność. Ech. Gdzie błędy? Rozjeżdżają się piksele - czasem przeszkoda robi się czarną plamą na pół ekranu, a po sekundzie zwęża się do rozmiarów pudełka zapałek. Słabo z kolizjami - można brać przeszkody nawet z boku. Więc generalnie nie satysfakcjonuje.

Bez wątpienia jednak jest to gra dla miłośników koni. Jeśli macie więc siostrę, która je uwielbia... Albo chcecie zabajerować swoją upatrzoną koleżankę - akurat gra na 102. Koleżanka szybko się znudzi, bo gra nudnawa i brzydka, a wtedy my możemy jej pokazać naszą kolekcję znaczków, czy też wycinków z prasy sportowej... **[Grabarz]**

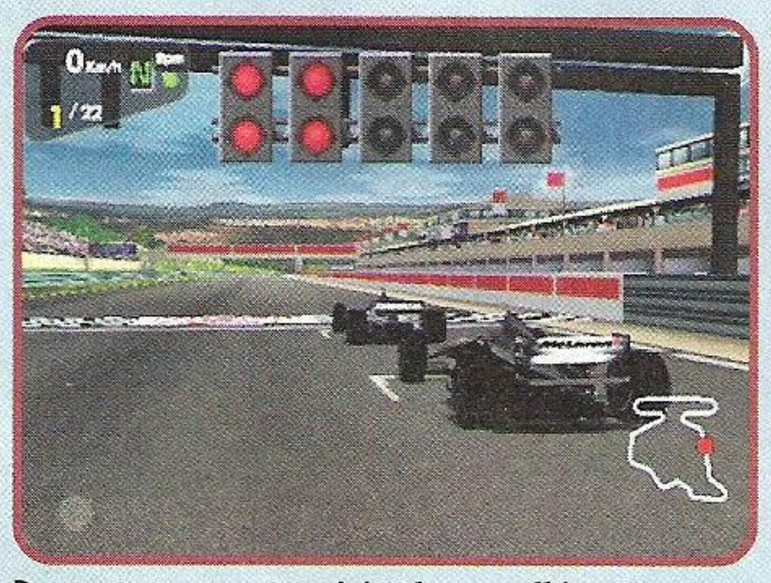
STREET FIGHTER III Third Strike

- **Platforma:** Dreamcast
- **Wydawca:** Capcom
- **Ocena:** 8/10

STREET FIGHTER III: Third Strike jest definitywnym Street Fighterem Trzecim. To chyba z piętnasta gra z tej serii. O rany.
Od samego początku dostępnych jest 19 postaci, czyli o pięć więcej niż w SF III: Double Impact. Z tego - uwaga, uwaga - aż cztery są nowe! I trzeba przyznać, że jak zwykle Capcom spisał się w tym temacie. Pasują. Autorzy zapewniają także, że dopracowali co do piksela detekcję kolizji. -uch-. Kolejną nowością w tej wersji jest system oceniania - konsola po każdej walce podaje wystawia nam cenzurkę. -ziew.- Natomiast na największą uwagę zasługuje opcja o nazwie System Direction, która pozwala na gruntowne zmienianie zasad gry i grzebanie w przeróżnych przełącznikach, jak na przykład sile combosów, parowania i tak dalej. -łeeee-.
Ciekawostka - grafika wygląda jakby trochę gorzej niż w Double Impact. Większa pikseloza, wolniejsza animacja... Albo to mi się już mieni przed oczami od ciągle nowych fighterów tej firmy. W dalszym ciągu jest to jednak najpiękniejsza i najładniej animowana po GUILTY GEAR X gra 2D.
Krótko mówiąc, jest to ten właściwy STREET FIGHTER III, którego warto mieć. Natomiast jeśli macie już poprzednią wersję, a nie jesteście nieuleczalnie chorzy na Capcom, to możecie sobie odpuścić.
Ale nic to. W Japonii niedawno na Dreamcasta ukazał się stary jak świat, STREET FIGHTER II z możliwością gry w sieci. A niedługo pojawi się kolejna wariacja tej gry, zbliżona ideą do THE TYPING OF THE DEAD. Czyli skośni bracia będą wpisywać z klawiatury „Hadouken" zamiast kręcić kółka na padzie. Ale - jak to kiedyś napisał znany tu i ówdzie Marcellus - są na tym świecie rzeczy, które nie śniły się filozofom, a co dopiero recenzentom.[Gulash]

F1 Racing Championship

- **Platforma:** Dreamcast
- **Wydawca:** Ubi Soft
- **Ocena:** 5/10



Dreamcast ma szczęście do wszelkiego rodzaju wyścigów. Z małym wyjątkiem. Wyścigów F1. Ukazało się już kilka, ale żaden nie spełnia marzeń hardcore'owych fanów tego sportu.
Tym razem również nic nie uległo zmianie. Programiści z Ubi Soft po raz kolejny zafundowali nam przeciętny pod każdym względem symulator Formuły 1. Naturalnie jest tu wszystko, czego należy się spodziewać po grze tego typu. Tory, zespoły i kierowcy. Mnóstwo okazji do zmiany wszelkich możliwych ustawień samochodu i zasad rządzących wyścigiem. To może się podobać. Niestety - to chyba jedyne elementy, które trzymają przyzwoity poziom. Grafika jest kiepska i prymitywna. Gra chrupie i rzęzi, gdy tylko na ekranie pojawi się trochę więcej bolidów. Zresztą zdarza się to nie tylko wtedy. Naprawdę wizualnie gra jest niewiele lepsza niż MONACO GRAND PRIX, a przypomnę że tamta gra wyszła równo z premierą DC. Można się było więcej spodziewać po programistach z Ubi. Szczególnie po tym, jak zobaczyliśmy w kilku grach naprawdę wielkie możliwości DC. Udźwiękowienie jest lepsze, solidnie odwzorowany jest odgłos silnika i inne dźwięki. Muzyka za to potrafi doprowadzić do furii w kilka minut. Wszystko to byłoby do strawienia gdyby nie kiepskie, niedokładne i bezlitosne sterowanie. Ja rozumiem, że to jest symulator. Czy nie możnaby było jednak dać graczom chociaż szansy na przyjemną zabawę? Wyścig tutaj to nieustanny stres i walka z opornym bolidem. Gra mogła by być całkiem przyjemna gdyby sterowanie było bardziej przyjazne, a oprawa audio - wizualna lepsza.
Ale nie jest i już nie będzie. **[Marcellus]**

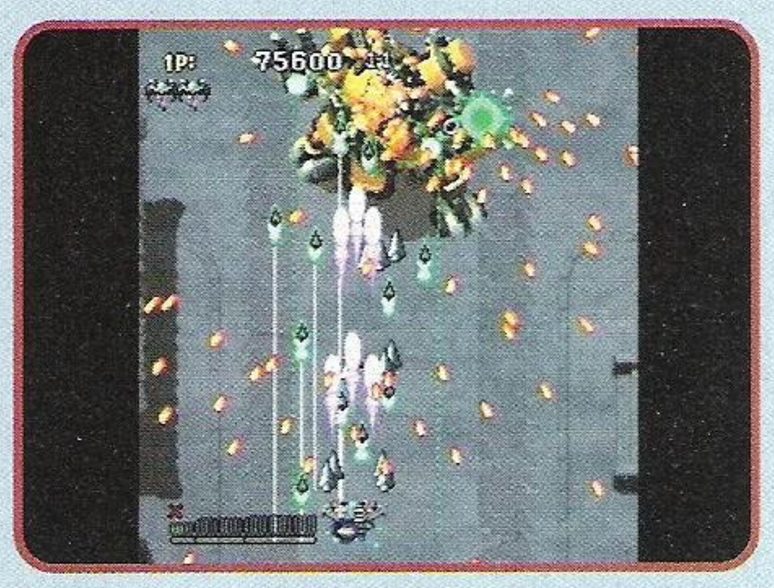
A1 GAMES: Racing

- **Platforma:** PlayStation
- **Wydawca:** Agetec
- **Ocena:** 1/10

Pod tym wiele mówiącym tytułem kryje się jeden z największych crapów z jakim kiedykolwiek miałem się nieprzyjemność zetknąć. Jeżeli chcecie się naprawdę dobrze pośmiać to spójrzcie na tą grę i...
Nie wstaniecie z podłogi przez kilka minut. Jak już wstaniecie, to w mgnieniu oka dojdziecie do wniosku, że jest to wymysł pijanego gościa o inteligencji zbliżonej do chorego umysłowo leminga i umiejętnościach programowania równych umiejętnościom manualnym ślimaka. Ta gra powstawała chyba z godzinę i wymagała wielkiego zaangażowania ze strony specjalistów od realizmu jazdy i zachowania się pojazdów na drodze. Lepsza grę stworzyłaby średnio inteligentna małpa. Zresztą w o połowę krótszym czasie i to bez przerywania swego ulubionego zajęcia, jakim jest rzucanie fekaliami w ludzi zwiedzających ogród zoologiczny. Grafika przywołuje słowa, których nie powinno się publicznie wymawiać i z całą pewnością nie mogę ich tu przytoczyć. Wiedzcie jednak, że nie da się koło niej przejść obojętnie. Jest tak paskudna, że aż się niedobrze robi. Muzyka potrafi przywieść do pasji nawet najtwardszego osobnika. Powinna być używana przez służby specjalne i wywiad do psychicznego znęcania się nad wrogimi agentami czy szpiegami. Model jazdy stworzył koleś, który nigdy w życiu nie widział samochodu, bo żyje w jakiejś małej trzcinowej chatce w głębi dżungli na Nowej Gwinei. Kolizje opracowywał jego sąsiad, doświadczony ujeżdżacz świń. Nie zbliżać się, nie dotykać. Grozi rozmięknięciem mózgu. Syf. **[Marcellus]**

GUNBIRD 2

- **Platforma:** Dreamcast
- **Wydawca:** Capcom
- **Ocena:** 5/10



Czy jest jeszcze miejsce na proste strzelaniny 2D? Capcom i Psikyo sądzą, że tak.
Jak zwykle w przypadku Capcom gra jest ładna. Jakoś tak się składa, że ręcznie rysowana grafika doskonale pasuje do takich strzelanin. Tym razem mamy dość szaloną, wykręconą japońską kreskę ze wszystkimi atrybutami szeroko rozumianej fajowości. Mowa o dziewczynkach-sailorkach, napuchniętych króliczkach i innych pomysłach braci z wysp Hokkaido i Honsiu. Już na drugim poziomie zaczyna się prawdziwa zabawa, a pociski i wybuchy powodują prawdziwy oczopląs.
Gra posiada specjalną opcję, po włączeniu której obraz wyświetlany jest na telewizorze poziomo. Aby uzyskać jakość identyczną do automatu, trzeba przekręcić telewizor o 90 stopni - tak, by stał na boku. Słodkie.
GUNBIRD II to staroszkolna strzelaninka. Gra jest kierowana zdecydowanie do hardcore'owych fanów. No i nie ma w niej nic, ale to nic odkrywczego. Z pewnością jednak znajdzie się kilku koleżków lubiących sobie postrzelać. **[Gulash]**

WARM UP!

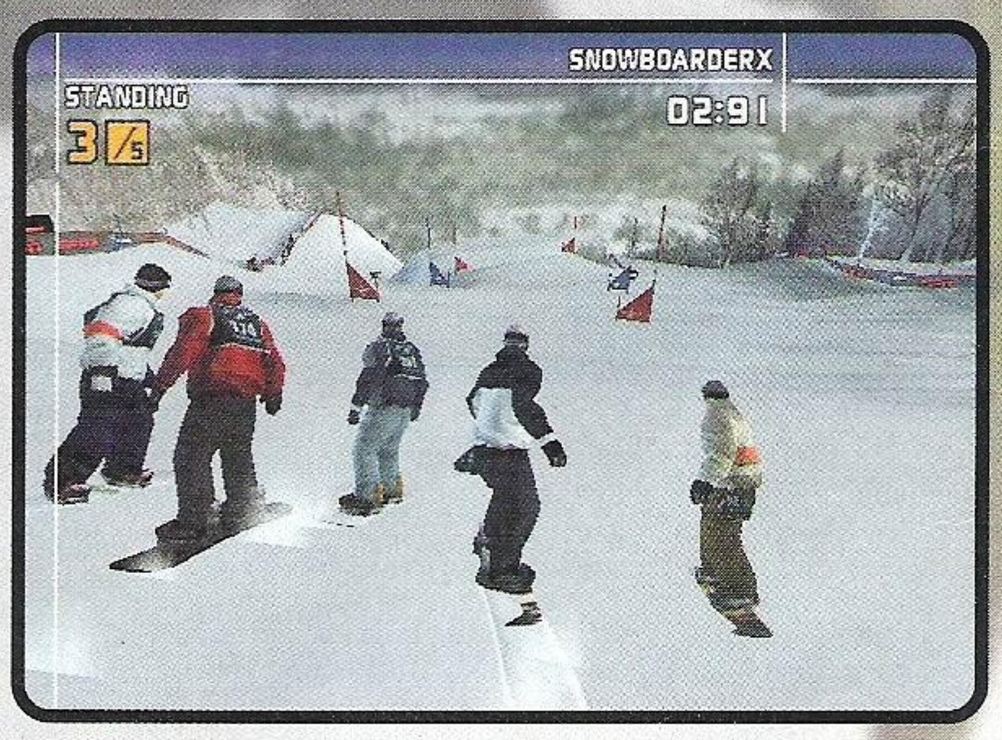
- **Platforma:** PlayStation
- **Wydawca:** Microids
- **Ocena:** 2/10

Widziałem już wiele wyścigów Formuły 1, ale tak fatalnego jeszcze nie spotkałem.
Z jakości i wyglądu tej gry wynika że z całą pewnością jej producenci nie mają ani krzty samokrytycyzmu. Z tego powodu ja muszę spojrzeć krytycznym okiem na tę pożal się Boże produkcję, dla której określenie "gra" jest zupełnie niezasłużoną pochwałą. Zacznę od tego, co najbardziej boli - od grafiki. Nawet pierwsze gry na PSX'a wyglądały bardziej efektownie. Na pewno były lepiej wykonane i nie chrupały tak obłędnie jak to coś. Piksele wielkości cegieł hasają po ekranie zupełnie nieskrępowane naszym wzrokiem. Paskudne otocznie toru. Na to się nie da patrzeć! Słuchać też się nie da, a o graniu to i mowy nie ma. Poroniony sposób sterowania, beznadziejne kolizje i równie fatalny model jazdy oraz kompletny brak realizmu nie pozwalają bawić się tą grą nawet przez krótką chwilę. Kwadrans spędzony nad nią wydaje się być wiecznością a robienie takich tytułów powinno być zabronione i surowo karane. Ta produkcja jest obrazą dla wszystkich graczy. Skandaliczna. **[Marcellus]**

Snowboardów na konsolach jest niemało. Najlepszy i najbardziej wypasiony - SSX na PS2 - ma jednak niewiele wspólnego z realizmem. W swojej nowej grze Konami proponuje inne podejście do tematu. Czy lepsze - to zależy od tego, jakiego rodzaju rozrywki szukacie...

WINTER XGAMES SNOWBOARDING

Ale od poczatku. Przygodę z dechą możemy rozpocząć w wielu trybach. Oczywiście nie brakuje zjazdu, zjazdu na punkty za triki, slalomu, boardercrossu czy halfpipe (coś, czego braku nie mogę darować autorom SSX'a). Najciekawszy jednak jest snowboarder mode, w którym zaczynamy od rozbudowanej do granic przyzwoitości kreacji własnego zawodnika. Można określić jego wygląd (wzrost, waga, głowa...), jego ciuchy, deski, ksywę i wiele więcej. A gdy przebrniemy już przez kreację, zaczynamy... tryb przygodowy w dwóch rysunkowych wymiarach! Chodzimy sobie naszym koleżką, gadamy z innymi boarderami, bierzemy udział w turniejach, kręcimy snowboardowe filmy za kasę (!), czy wreszcie latamy helikopterem na stoki. Kapitalna sprawa - naprawdę można się wczuć w klimat, a poza tym tryb ten wystarcza na bardzo, bardzo długo.



Co powinien mieć każdy szanujący się konsolowy snowboard? Licencje, oczywiście. Naturalnie mamy je i tutaj w postaci nazwisk i sylwetek boarderów, jak i sprzętu od znanych producentów. Nawet jeśli nie mówią wam nic nazwiska takie jak Terje Haakonsen, Jamie Lynn, Todd Richards, to na pewno rozpoznacie marki Nike, Mountain Dew lub Sims. W sumie mamy 15 zawodników i 36 firm, a to naprawdę sporo.

Teraz czas na małą niespodziankę. W tej grze boarder zachowuje się niemal tak, jak to ma miejsce w rzeczywistości. To znaczy nie wyskakuje na 100 metrów w górę, nie przelatuje przez szyby i nad domami, a jak zbyt ostro zakręci, to hamuje. A to nie jest wskazane, szczególnie, gdy przed nami wyrasta nagle jakaś hopka. Wyłączmy z tego może halfpipe, tam autorzy troszeczkę poluzowali i można sobie polatać. Ale podczas zjazdu - raczej nie.

No i czas na triki. Są naturalnie realistyczne, a opanowanie systemu na początku może sprawiać nieco kłopotu. System jest zbliżony do Tony'ego Hawka - X to skok, a trójkąt to grindowanie. Triki odpalamy trzymając kółko i wciskając odpowiedni kierunek. Triki naturalnie można (i trzeba) linkować w komba. I jeśli nawet sam system nie jest trudny do opanowania, to w połączeniu z modelem jazdy będzie stanowić nie lada wyzwanie dla każdego. Gra jest trudna - to najtrudniejsza decha jaka jest na konsolach - i trzeba się jej uczyć, co nie spodoba się wielu graczom. I szczerze mówiąc nie widzę specjalnie sensu, byście przekonywali się do niej - musi wam się od razu spodobać. Przed zakupem koniecznie spróbujcie zagrać przez kilka minut. Mnie osobiście ten model jazdeczki spodobał się od razu, choćby dlatego, że jest inny. Ale jest frustrujący na początku.

Oprawa graficzna jest solidna, ale bez zachwytów. Nie ma takich fajerwerków jak w SSX, ale na grę patrzy się z przyjemnością. Modele postaci są świetne - goście mrugają oczami, a ich ciuchy powiewają na wietrze. Może otoczenie jest nieco skąpe, ale hej - kto tak naprawdę ślizga się na desce przez rozbłyskujące neonami miasto? Znowu mamy realizm - tylko stok, kilka hopek i TY. Design menusów to kolejny plus - wszędzie pełno filmików ilustrujących wyczyny prawdziwych mistrzów. Do jazdeczki przygrywają nam znani kalifornijscy punkowcy, a efektom dźwiękowym podczas samej gry nie mam nic do zarzucenia. Gra została wydana na płycie DVD, tak więc jakość filmów i dźwięku jest znakomita.

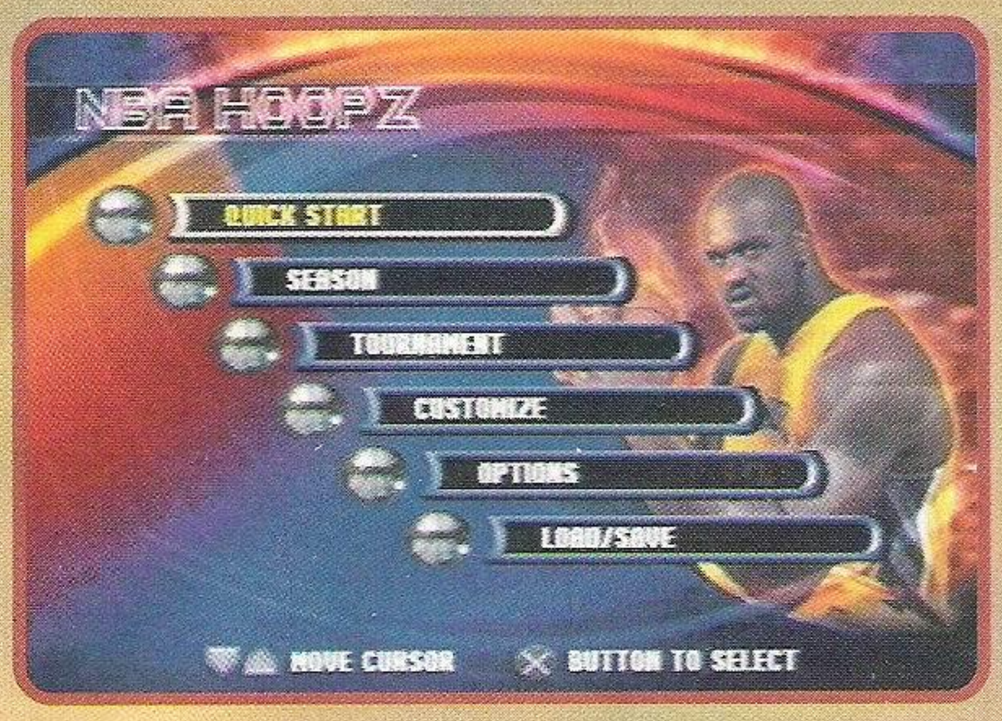
Jak już pisałem, gra jest trudna i nie każdemu się spodoba każdemu. Z jednej strony chcę wam ją polecić, z drugiej zaś przestrzec. Mocna siódemka.

Gulash

PlayStation 2 — 7

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 8
MIÓD 7

Wydawca: Konami
Producent: Konami
Liczba Graczy: 1
Termin: Marzec
Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 2



Jeśli wcześniej mieliście styczność z NBA JAM, NBA HANGTIME lub NBA SHOWTIME, dokładnie wiecie czego się spodziewać. Jeśli nie - kilka słów wyjaśnień. Gry sportowe firmowane przez Midway charakteryzują się zręcznościowym podejściem do tematu.

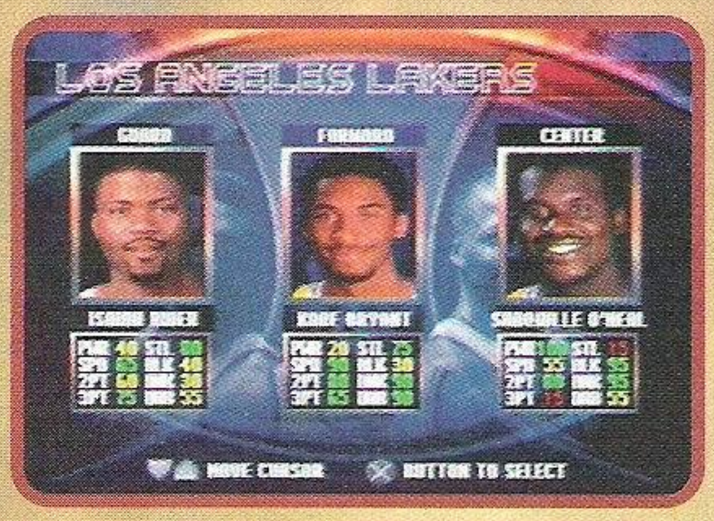
NBA HOOPZ

Na bok idą reguły rządzące daną dyscypliną, na bok fair-play. Liczy się tylko czysta akcja i adrenalina. Nie inaczej jest z NBA HOOPZ. Nie można wybiec zawodnikiem z piłką poza boisko, a pakując kulę do basketu chłopaki fruwają pod sufit hali. Choć tym razem sędziowie gwiżdżą też faule. Z tym, że nie przerywają gry. Natomiast gdy zawodnik uzbiera pięć przewinień, dyktowany jest rzut osobisty.

W poprzednich częściach mecze rozgrywały drużyny złożone z dwóch zawodników; teraz na parkiet wychodzi ich po trzech w każdym zespole. W ten sposób Midway starało się wprowadzić więcej taktyki i strategii do czysto zręcznościowej wyżywki i poniekąd się to udało. Piszę poniekąd, bo tak naprawdę obecność trzech zawodników sprawdza się na dobrą sprawę jedynie w obronie. Podczas napierania na kosz przeciwnika i tak nie ma czasu na kombinowanie - liczy się tylko jak najszybsze załadowanie paczki, albo rzut za trójaka. Choć trzeba przyznać, że reszta kierowanych przez konsolę chłopaków z naszego zespołu szuka pozycji do rzutu, bądź wyskakuje w powietrze czekając na podanie. Naturalnie SI konsolowych przeciwników jest równie tanie jak dotychczas - w czwartej kwarcie zabierają piłkę przy każdym zetknięciu, a rzut z połowy boiska na sekundę przed końcem meczu przy remisie zawsze kończy się buzzer-beaterem. No i w efekcie tego naszą przegraną.

Nowością jest także czwarty przycisk, oprócz podania, rzutu i turbo. Nazwany jest - a jakże - hoopz! Gdy nasz zawodnik jest w posiadaniu piłki, wciśnięcie go i przytrzymanie powoduje zrobienie zasłony, a w kombinacji z rzutem daje hak, bądź obiegnięcie obrońcy pod koszem i paczkę. Bardzo fajny dodatek.

Tegoroczną edycję gry firmuje swymi pokaźnymi gabarytami sam Shaquille O'Neal, którego facjatę upchnięto zarówno w menu, jak i na okładkę. Ukłonem w stronę potężnego centra LA Lakers są także jego możliwości w grze - Shaq pakuje kulę do siatki jak nikt i czyni to praktycznie z każdej pozycji.



Oczywiście są wszystkie zespoły NBA w pełnych ekipach, tak więc można zmieniać skład do woli. Są specjaliści od trójaków, są latający pod niebo pakerzy - tylko od was zależy, jaką ekipę wystawicie.

Opcji nie jest wiele. Możemy zagrać pojedynczy mecz, wziąć udział w turnieju lub zagrać cały sezon. Jest także opcja kreacji zawodnika, ale raczej nie będziecie z niej korzystać.

Oprawa jak zwykle staje na wysokości zadania. Gra korzysta z silnika Showtime i pod względem wizualnym praktycznie nie różni się od poprzedniej części, choć wydaje się być bardziej dopracowana. Ciekawostką jest nowy, umieszczony trochę wyżej widok kamery, dzięki któremu mamy dobry przegląd parkietu. Zawodnicy przypominają swoje rzeczywiste odpowiedniki, a boisko i otoczenie są ładne. Autorzy zarzekają się, że przy pomocy technologii motion-capture złapali 500 nowych animacji prawdziwych graczy! Wszystko jest szybciutkie i płynne. Szkoda tylko, że nie ma powtórek po bardziej efektownych akcyjkach.

Dźwięk - jak zwykle - jest świetny. W tle przygrywa hip-hop, a komentatorzy dosadnie określają sytuację na parkiecie.

Siła NBA HOOPZ leży w trybie multiplayer. Można podłączyć dwa multi-tapy i grać jednocześnie w sześć osób! Ale i we dwie osoby gra się znakomicie. W końcu co człowiek, to człowiek. Poza tym to naprawdę fajna gra, a że tak naprawdę niewiele różni się od zeszłorocznego SHOWTIME, to już inna sprawa...

Gulash

PlayStation **7**

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 7
MIÓD 5

Wydawca: Midway
Producent: Midway
Liczba Graczy: 1-6
Termin: Marzec

Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock, Multi Tap x 2

Słynne badania preferencji mężczyzn i kobiet dobiegły końca. Okazało się, że można wymienić II podstawowych cech, których kobiety poszukują u mężczyzn. Najważniejszą z nich jest życzliwość, czyli chęć dzielenia się swoimi zasobami (np. kasą). A chłopy? Są znacznie mniej skomplikowani. Biorą pod uwagę tylko dwie cechy: młodość i urodę.

UEFA NIGHTMARE SOCCER

Głupia sprawa bo to najlepsza piłka nożna na Dreamcasta. I choć Grabarz nie znalazł w niej zbyt wielu zalet, chyba można spróbować w nią zagrać. Choćby z braku lepszych pozycji. Miejmy nadzieję, że kolejna piłka nożna na Decka zostanie napisana zupełnie od nowa przez jakiś doświadczony zespół, a nie przez nieudaczników z Silicon Dreams. A na razie jest jak jest. [Gulash]

UEFA DREAM SOCCER

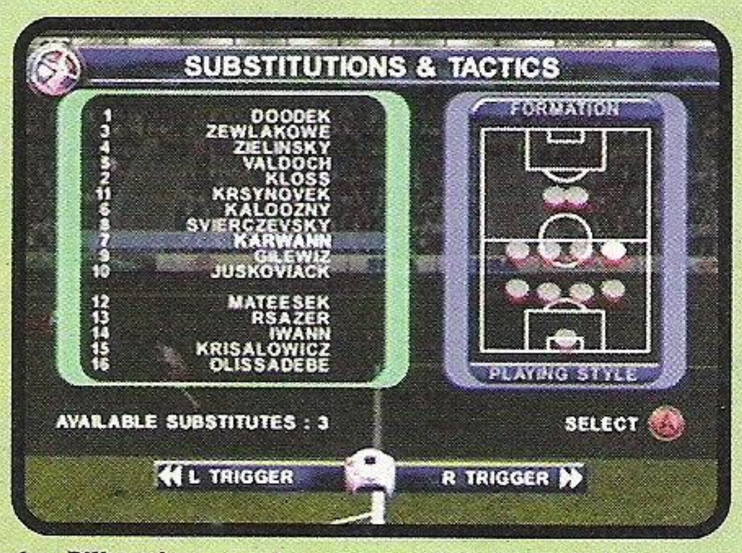
Dywagując tak sobie o różnicach płci, lądujemy miękko w temacie piłki nożnej. Ponieważ i tu ostatnio kobiety chcą mieć coś do powiedzenia. Wypadało zatem tylko czekać, aż w piłkach na konsole pojawiać się będzie bajer w stylu "meczu płci", gdzie baby zmierzą się z facetami. Z pierwszym rzutem opcją taką uderza właśnie UEFA DREAM.

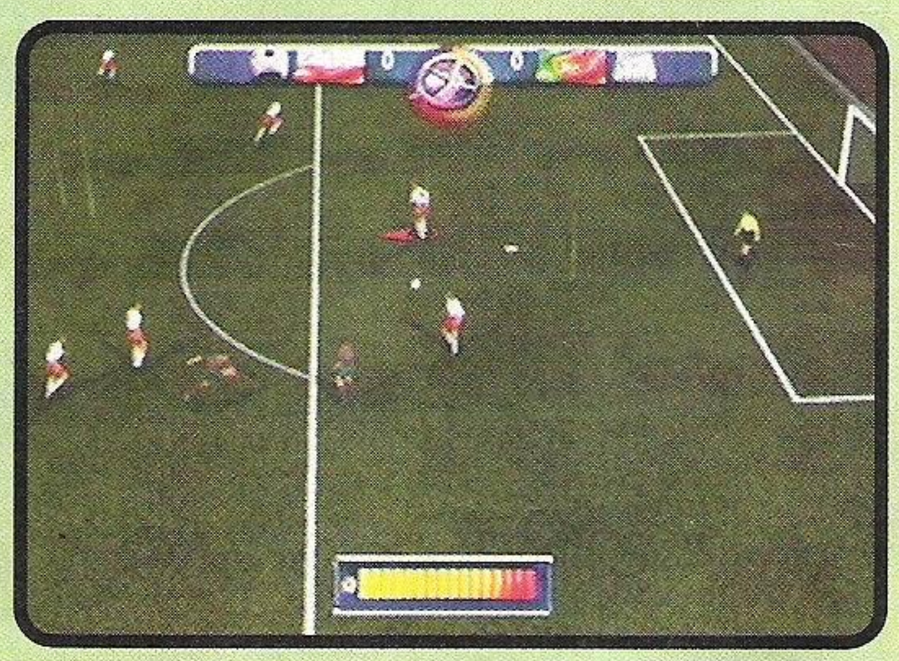
Bo gierka ta jest oczywiście piłką nożną na Dreamcasta. I co dalej? Właściwie zasady są te co zwykle. Mamy opcję gry zręcznościowej: może każdy z każdym, miksowanie drużyn, narodowości, itp. oraz opcję symulacji gier kadr narodowych czy zespołów. Liczba opcji doprawdy onieśmielająca. Tak jak wypada - można ustalić sobie wszystko, od pogody, po kamerę, czas i całą resztę. Menu gry jest przepiękne, a otoczenie wręcz obłędne. Trzeba tu podkreślić, że najwięcej miodu nie przelewa się wcale przez wielkie trybuny pełnych stadionów, ale przez tła boisk treningowych. Dla chętnych polecam opcję treningu: jest tam małe boiseczko, w środku miasta. Z boku parę osób, samochód przejedzie, drzewka stoją... Bajerek! Jak mecze podwórkowe. Jeśli mówić zaś o kresce piłkarzy - nie jest najgorzej, ale i nie świetnie. Zmierzamy już jakby w stronę stromych schodów, bo chłopaki nie ruszają się nawet znośnie. Podkreślam więc niniejszym: wszystko co statyczne w UEFA DREAM (menu, design piłkarzy...), wygląda rewelacyjnie. Tam gdzie zaczyna się dynamika - gra się kończy. Ufff... od początku. Piłkarz jest w stanie biec, ale nie stać w miejscu i obracać się wokół własnej osi. Ciężko powiedzieć czemu. Jeśli dobrze przymierzysz do bramki, możesz piłkę wsadzić od zewnątrz, przez słupek, ale gola nie będzie. Możesz też słuchać komentarzy (niby telewizyjnych), ale chłopaki nie zawsze zauważą, że padła bramka. Czasem jak się rozgadają, muszą skończyć dialog, a potem dopiero, w połowie replaya zauważają, że wpadła bramka. Wystarczy pograć kilka minut, by zorientować się, że piłkarze wcale nie podają sobie piłki wtedy, kiedy byś sobie tego życzył, tylko wtedy, gdy uznają to za stosowne. Tak więc kalkulowanie do ostatniej chwili momentu, kiedy należy przykopać mija się z celem, bo nasz zawodnik może się rozmyślić i pobiegnie po prostu z piłką. Polecam sytuacje sam na sam z pustą bramką - można zjeść z nerwów konsolę. Dłużej jednak pograć trzeba, by natknąć się na super patenty, jakich nie spotkacie nigdzie indziej. Oto moi dwaj faworyci. Po pierwsze można sfaulować kogoś, będąc od niego o dwie średnice piłki. Na powtórce widać, że nawet się go nie tknęło... Ba! Nie było takiej szansy, bo jego noga jest od naszej jakieś 50cm... Nic z tego. Czyżby zaprogramowano w grze błędy sędziego? Chyba nie. Druga wpadka jest tak maksymalna, że aż wstyd. Otóż gram ci ja chłopakami z Afryki i atakuję bramkę. Czterech moich, jeden obrońca. I nagle - oczom nie wierzę. Karny dla mnie! Ale oglądam powtórkę i widzę, że to mój zawodnik sfaulował mojego zawodnika! No bajerek! Teraz wszystkie mecze moje! Stawiam sobie dwóch na polu karnym, kopią się nawzajem, karniaki walę jak z rękawa...

Na koniec, żeby na maxa już obrzydzić wam tę grę, powiem, że niemal 100% szans na trafienie gola daje wbiegnięcie do rogu, a potem powrót po obwodzie pola karnego i strzał między obroną.

Jeśli ktokolwiek z was zadaje sobie teraz pytanie, czy tę grę kupić - nie dziwię mu się. VIRTUA STRIKER był grą znacznie gorszą od tej. Niemniej UEFA DREAM jest także grą słabą, z błędami od których można się wściec - zwłaszcza, jeśli zależy ci na wyniku, bo grasz np. z kumplami. Nie polecam tej gry nikomu. Ale jeśli ciśnie was chęć kopania gały - to chyba najlepsze z najgorszych rozwiązań. Szkoda.

Grabarz





Dreamcast **5**

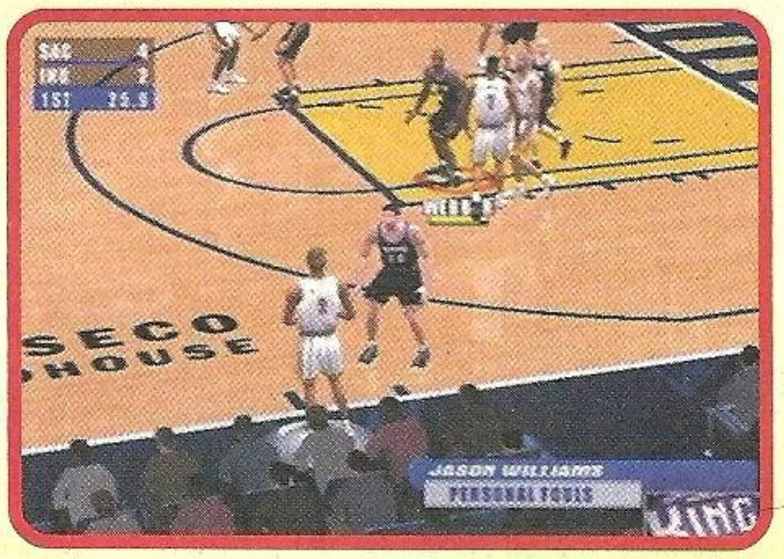
GRAFIKA 6
DŹWIĘK 7
MIÓD 4

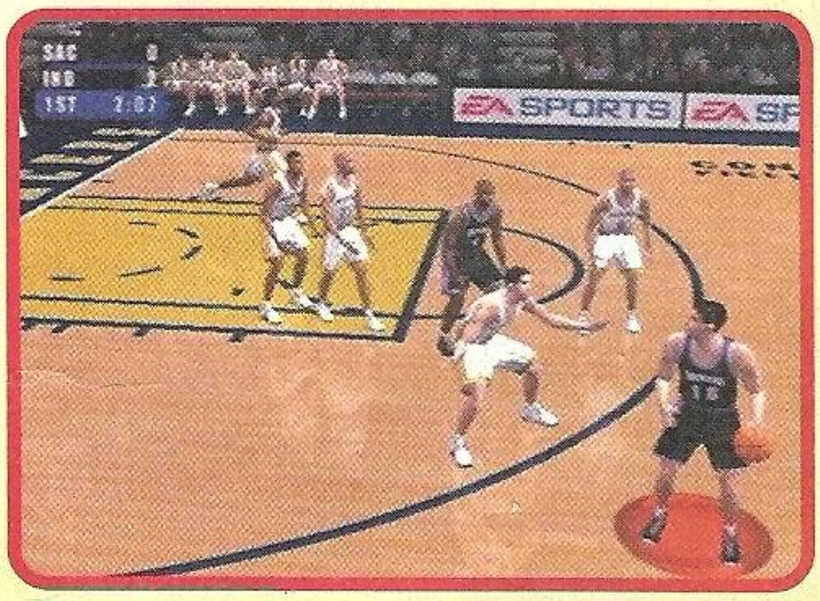
Wydawca: Sega
Producent: Silicon Dreams
Liczba Graczy: 1-4
Termin: marzec
Wykorzystuje: VMU, Vibration Unit

Wiecie czym różni się wersja NBA LIVE wydana na PSX od tej wydanej właśnie na PS2? Nie? No to was uświadomię: jest gorsza, uboższa i co oczywiste ładniejsza. Dwa pierwsze określenia są niespodzianką od EA Sports. Trzecie to dodatek. Wisienka na szczycie...

NBA LIVE 2001

Na szczycie czego? Sami musicie wyciągnąć wnioski z tego, co tu przeczytacie. Zacznijmy więc od początku. "Elektronicy" bardzo się spieszyli z wydaniem tej gry, więc poszli na łatwiznę. W samej rozgrywce w zasadzie nie zmieniło się nic. Oprócz tych elementów, które zostały wycięte. A jest tego trochę. O, choćby taki konkurs rzutów za trzy punkty - był, a nie ma. Ale poleciał też cały tryb Challenge, świeżo dodany do szarakowej wersji. Do tej już się nie zmieścił. A szkoda, dodawał mnóstwo miodu i był jedną z podstaw mojej wysokiej oceny. W kwestii grywalności jest kiepawo. Inteligencja zawodników przyprawiłaby każdego trenera o apopleksję, sposób prowadzenia ataku jest żałosny, ale to co się dzieje w obronie potrafi wkurzyć każdego. Zawodnicy bardzo uparcie nie zastawiają tablicy, co powoduje że w końcówce zaciętego meczu przeciwnik ma po kilka sytuacji na oddanie rzutu z ponowienia. A podobno w grach na PS2 miał być położony większy nacisk na AI, SI czy w ogóle jakiejkolwiek I. Nie został. I nie





interesuje mnie to, że to jest pierwsza partia gier. Moje zdanie do producenta - nie wydawaj, jak nie dopracowałeś szczegółów. A zresztą to NBA jest niczym innym, jak ubogą wersją PeCetową. Zero rozwoju na przestrzeni ostatnich kilku lat. Wprost przeciwnie, widzę pewne oznaki cofania się. Sterowanie jest niezmienne, żadnych innowacji czy usprawnień. Animacja koszykarzy nadal ma te same denerwujące błędy. Część zwodów potrafi bez wyraźnej przyczyny spowodować wyjście na aut. Animacja przejścia zawodnika od zwodu do rzutu czy wejścia jest rwana. Poszczególne elementy oglądane oddzielnie robią naprawdę dobre wrażenie, ale po połączeniu ich w całość rozczarowują. Pod względem graficznym gra robi gorsze wrażenie niż NBA 2K1 na DC! Wprawdzie postacie są teraz bardziej szczegółowe, ale tylko od szyi w dół. Ich głowy i twarze wyglądają koszmarnie i wykazują znikome podobieństwo do oryginału. Mocnym punktem jest dźwięk - muzyka i solidny, raczej pozbawiony błędów komentarz. Kolesie nadążają za akcją na boisku i nie prawią głupot oraz mają całkiem obszerny repertuar. Reszta efektów jest jak zawsze u EA na wysokim poziomie: kozłowanie, odbicie się piłki od obręczy i tym podobne są naprawdę dobrze oddane. Nie ratuje to oczywiście całości ale pozostawia całkiem dobre wrażenie. Podsumujmy: kiepskie sterowanie, słaba animacja, dobra grafika i świetny dźwięk. Nierówna grywalność. I mamy grę, która nie oddaje (znowu!) istoty tego sportu. Ja zdecydowanie stawiam na NBA 2K1 z DC. Ale cieszmy się - to ostatni rok dominacji Electronic Arts w dziedzinie koszykówki na konsolę Sony. Jak pod koniec roku Sega wyda NBA2K2 także i na PS2, to będzie się działo...

Marcellus

PlayStation 2 **6**

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 8
MIÓD 6

Wydawca: EA
Producent: EA Sports
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Marzec
Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb

Przydomek "Sugar", nadawany niektórym bokserom jest chyba najbardziej prestiżowym z pseudonimów używanych w boksie. Nie jest nadawany bez powodu. Godny jego noszenia pięściarz musiał charakteryzować się bajeczną techniką, niesamowitym refleksem i szybkością. Jak dotychczas w historii było tylko dwóch takich pięściarzy - Sugar Ray Robinson i Sugar Ray Leonard.

KNOCKOUT KINGS 2001

KK 2001 też próbuje zdobyć taki przydomek wśród konsolowych gier bokserskich. I chyba mu się to udaje. Już o wersji PSX'owej wypowiadałem się bardzo pochlebnie. Gra była po prostu dobrze zrobiona i przemyślana. Najlepsza gra z symulacyjnym podejściem do boksu. W przypadku wersji na PS2 jestem zmuszony powtórzyć wszystko to, co powiedziałem poprzednim razem. Pod względem merytorycznym gra pozostała nie zmieniona w stosunku do pierwowzoru. Natomiast teraz jest okraszona piękną i szczegółową grafiką na miarę możliwości konsoli, na którą została stworzona. Błyskawicznie przyciąga uwagę każdego, kto na nią spojrzy. Postacie bokserów są duże, pokryte efektownymi teksturami i bardzo przypominają prawdziwych zawodników. A jest ich tu cała plejada - od gwiazd przeszłości takich jak Rocky Marciano czy niezapomniany Muhammad Ali, aż do świeżo zaistniałych gwiazdek boksu takich jak Zab Judah czy Florence Mayweather jr. Oprócz tego można sobie stworzyć własnego boksera i przejść całą karierę od walk w małych podrzędnych halach aż do pojedynków o pas mistrzowski.

Dźwięk dorównuje grafice - świetna muzyka od rapu aż po kawałki o rockowym zacięciu. Do tego doskonali komentatorzy, którzy nadążają za tym co się dzieje na ringu i czasami podają różne ciekawostki z historii boksu. Odgłosy uderzeń są takie jak być powinny, a i publika potrafi się zachować i wrzeszczy bez ustanku. To jest bardzo grywalna pozycja. Można udowodnić kolegom swoją wyższość, a z braku kolegów można udowodnić wszystkim innym bokserom, kto jest najlepszy na świecie. Oprócz tego można rozegrać kilka walk do których nigdy nie doszło lub nigdy nie dojdzie, a które byłyby największymi walkami w historii boksu. Jak walka miedzy obydwoma "Słodkimi" pięściarzami, o których pisałem na początku. Który z nich jest słodszy? Musicie to koniecznie sprawdzić. Sterowanie jest dobre, oferuje ogromne możliwości w ataku i jest bardzo solidne w defensywie.

Gra jest jednak słaba w nogach. Właśnie tak - bokserzy mało tańczą i raczej okładają się na przemian pięściami, niż pokazują jakieś techniczne sztuczki. Ale i tak walka przynosi mnóstwo radości, a fajne patenty dodaję jej jeszcze więcej smaku. Słodka.

Marcellus

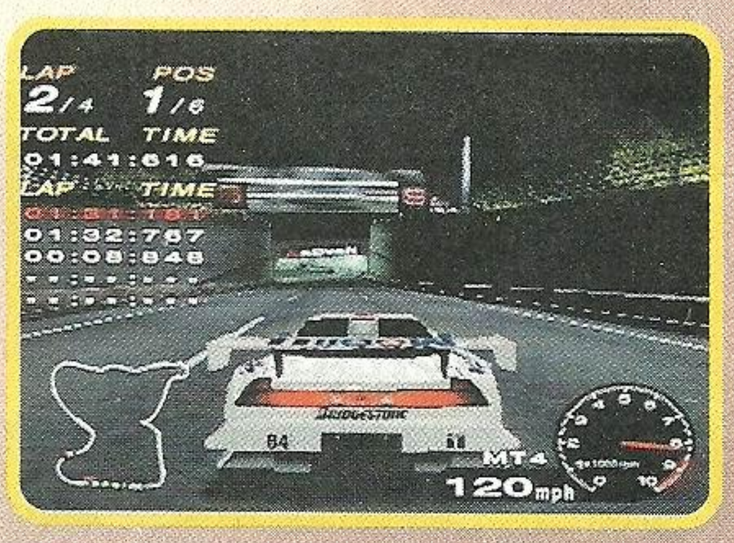
PlayStation 2 **8**

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 8
MIÓD 8

Wydawca: EA
Producent: EA Sports
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Marzec
Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb

Prawie rok zajęło programistom poprawienie tej gry i wypuszczenie jej na nasz rynek. Czy ich ciężka praca nie poszła na marne? Ciężko jednoznacznie odpowiedzieć na to pytanie. W oryginalnej, japońskiej wersji była zupełnie niegrywalna. Teraz sprawa uległa poprawie. Jest "tylko" mało grywalna.

DRIVING EMOTION TYPE-S™



Trzeba przyznać, że postęp jest widoczny. Samochody od biedy da się utrzymać na trasie, nie znaczy to jednak wcale, że przychodzi łatwo, lekko i przyjemnie. Wprost przeciwnie - kosztuje sporo wysiłku i jest wyjątkowo niewdzięczne. Ale to i tak spore osiągniecie w porównaniu z tym, co działo się wcześniej. Jeżeli chcecie koniecznie zakosztować tamtego nieszczęsnego sposobu prowadzenia samochodu, to jeździjcie tylko i wyłącznie z włączoną opcją simulation. Samochód będzie robił co chciał, kiedy chciał i nie będzie można nic na to poradzić. W Arcade jest już lepiej. Wprawdzie nadal zdarzają się sytuacje, w których samochód zrobi coś nieprzewidzianego, ale dużo rzadziej. Pojazd zdaje się lepiej reagować na wysiłki kierowcy.

Gra oferuje nam przyzwoitą, ale nie imponującą liczbę aut. Jest ich około pięćdziesięciu. Wszystkie pochodzą od znanych producentów. Przeważają oczywiście wozy pochodzące z Japonii: Honda, Toyota, Mitshubishi czy Nissan. Europejczyków też jest kilka, na przykład BMW, Porsche czy Ferrari. Ciekawe jest to, że o ile większość samochodów ma kierownicę po prawej stronie (jak w Japonii czy Anglii) to już na przykład BMW ma ją po lewej (normalnej) stronie. Miły dodatek. Nie tylko samochody "normalne" są dostępne. Można wygrać Mitshubishi Pajero. Nadaje się ono na trasy o bardziej terenowym charakterze. Na początku nie ma do nich dostępu, ale w miarę postępów w grze można do nich dotrzeć.

Tras nie ma zbyt wielu, a ich poziom trudności wzrasta w miarę przebijania się przez kolejne klasy. Sama trasa oczywiście się nie zmienia, ale przeciwnicy robią się coraz sprytniejsi i mają lepsze bryki. Tory są całkiem nieźle zaprojektowane, wymagają koncentracji i niezłych umiejętności. Choć nie wiem, czy nie jest to spowodowane kiepskim sterowaniem. Pewnie tak.

Grafika prezentuje się, bądźmy szczerzy, kiepsko. Prawdę mówiąc kilka gier z DC wygląda znacznie lepiej. A od GT3 dzielą ją całe lata świetlne. Trasy wyglądają ładnie, ale nie oszałamiająco. Trzeba jednak przyznać że tęcza i mgła nad wodospadem na jednej z nich robi duże wrażenie.

Modele samochodów są całkiem niezłe, choć znów w GT3 wyglądają o niebo lepiej i są dużo bardziej szczegółowe. Szczególnie drażni "mruganie" niektórych elementów i brak antyaliasingu. Im masz większy telewizor, tym bardziej będzie ci to przeszkadzać. Animacja trzyma nieustannie swoje 60 klatek na sekundę. Choć jest pewien wyjątek. Ręce kierowcy pracujące na kierownicy pojazdu są fatalnie animowane. Poruszają się zajęczymi skokami, co wygląda naprawdę nieciekawie. Dźwięk natomiast zupełnie nie przeszkadza - powiem więcej, jest nieodczuwalny. Warkot silnika czy pisk opon jest przytłumiony, a przeciwnicy są zupełnie niesłyszalni. Muzyka jest nieciekawa, drażniąca i nudna do bólu bębenków.

Grywalność... Powiem tak: jest słabo. Dużą rolę w pogrzebaniu tego tytułu odegrała skopana kompletnie fizyka, tak zderzeń, jak i poruszania się pojazdów po trasie. Pewnego razu przeciwnik wybił się po moim samochodzie jak z rampy i przez dobre kilkanaście sekund odbijał się od toru, barierek i powietrza jak piłeczka pingpongowa. Kręcił przy tym piruety i inne figury dostępne raczej dla skoczków do wody niż samochodów. Po wylądowaniu spokojnie pojechał dalej. Wszystkie samochody wydają się być strasznie lekkie i odbicie od barierki wywołuje reakcję łańcuchową w postaci kolejnych odbić. Na dokładkę sterowanie jest zbyt czułe i nie pozwala na najmniejsze błędy. Analogowe przyciski nowego duala działają w tej grze, ale nie jest to żaden plus. Po prostu trzeba się bardziej namęczyć i wduszać guziki z całej siły, aby samochód w ogóle raczył przyspieszać lub hamować. Tą grą zainteresować się mogą tylko nieuleczalni maniacy samochodówek ze skłonnościami do masochizmu. Wszystkim w miarę normalnym graczom sugeruję uzbroić się w cierpliwość i poczekać na GT3. Zapewniam, że się nie zawiedziecie. W przeciwieństwie do tej pozycji. No (E)motion.

Marcellus

PlayStation 2 — 5

GRAFIKA 6
DŹWIĘK 5
MIÓD 5

Wydawca: EA Square
Producent: Squaresoft
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Marzec
Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb

* SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA * www.ultima.pl * SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

ULTIMA®
Świat Elektroniki Rozrywki

GRY I AKCESORIA DO TWOJEJ KONSOLI. ZADZWOŃ I ZAMÓW!
tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-42

Aby złożyć zamówienie zadzwoń do nas lub wyślij je pocztą.

Sklep oraz sprzedaż wysyłkowa i ratalna:
ULTIMA s.c., ul. Chłodna 35/37 pawilon 7
00-867 Warszawa
pn.-pt. 10.00 - 18.00
sob. 10.00 - 15.00

Sklep:
ULTIMA, CH „PROMENADA"
ul. Ostrobramska 75, Warszawa
pn.-sob. 11.00 - 20.00, niedz. 11.00 - 19.00
tel. 611-34-87

Marzec nie jest miesiącem wielu premier, ale za to okresem, w którym spadają ceny. Najbardziej cieszy fakt nowej, niższej ceny PlayStation 2. Telefonujcie do nas, aby ją poznać. Spadła również cena Dreamcasta. Jak widać mocna konkurencja wpływa pozytywnie przede wszystkim na klientów końcowych. Pozostaje tylko wymienić stary sprzęt na nowy. Mamy nadzieję, że i tym razem skorzystacie z naszej interesującej oferty. Zapraszamy!

Znajdziesz nas w Internecie... www.ultima.pl

Dreamcast™ Dreamcast™

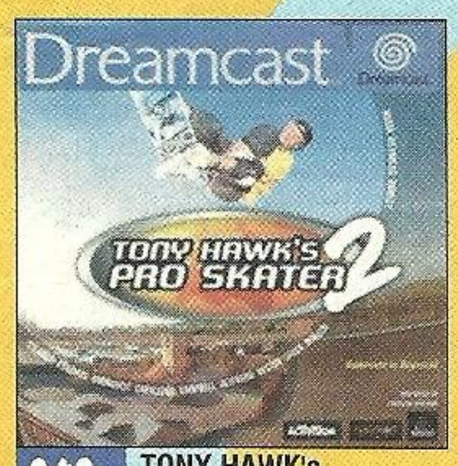
249 zł **TOKYO HIGHWAY CHALLANGE 2**
Wyścigi za kasę po ulicach metropolii Tokio.

249 zł **VANISHING POINT**
Doskonały wyścig z udziałem Lotusa, Audi, Dodge'a, Alfy Romeo.

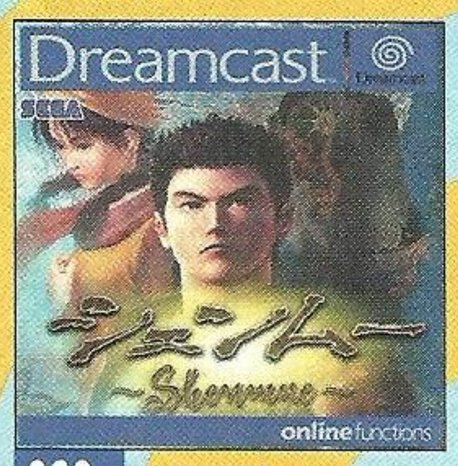
249 zł **SPAWN**
Niesamowita strzelanina z udziałem równie niesamowitego super-bohatera!

249 zł **GUNBIRD 2**
Staroszkolna strzelanka w nowej oprawie. Prosto od mistrzów z Capcom.

tel. **PHANTASY STAR ONLINE**
Zamów już dziś!

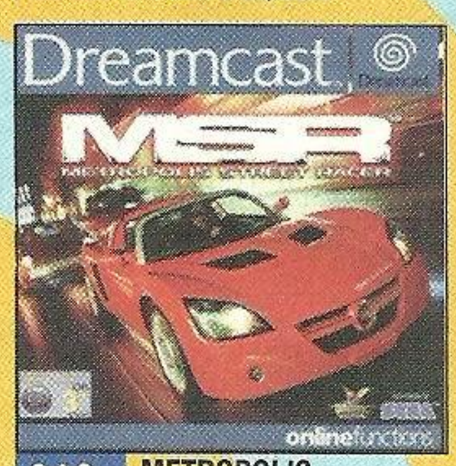


249 zł **TONY HAWK's PRO SKATER 2**
Zostań mistrzem deskorolki w drugiej części hitu!



239 zł **SHENMUE**
Tej gry reklamować nie trzeba! Zamów u nas przed premierą.

249 zł **FUR FIGHTERS**
Doskonała gra przygodowo-zręcznościowa od lat 5 do 105. Nawet 4-ch graczy!

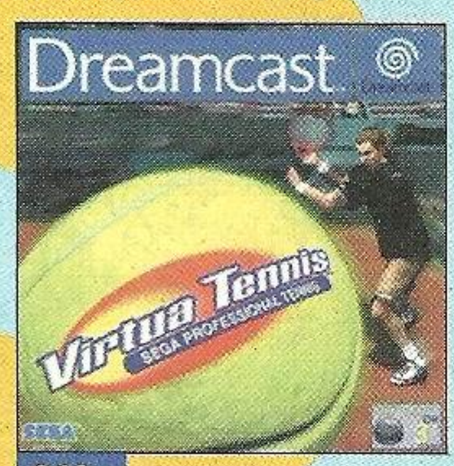


249 zł **METROPOLIS STREET RACER**
Najbardziej oczekiwany wyścig, do którego z przyjemnością podłączysz sobie kierownicę.

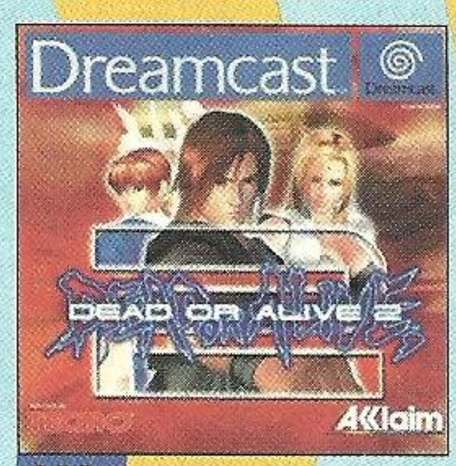
249 zł **CAPCOM vs SNK**
Bohaterowie Capcom przeciwko postaciom z SNK w super 2D fajterze.

249 zł **ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP**
Prawdziwa wolna amerykanka. Mnogość styli, ZERO zasad. Gra dla twardzieli!

249 zł **JET SET RADIO**
Niesamowita gra skate'owa. Prawdziwa gratka nie tylko dla rolkarzy.



219 zł **VIRTUA TENNIS**
Ocena 10/10 mówi sama za siebie. Po prostu tą grę musisz mieć.



239 zł **DEAD or ALIVE 2**
Kontynuacja popularnego mordobicia, która zdetronizowała Soul Calibur.

249 zł **QUAKE 3: ARENA**
Gra której reklamować nie trzeba, ponieważ znają ją wszyscy!

699 zł **DREAMCAST**

149 zł **ORYGINALNY JOYPAD**

149 zł **KARTA PAMIĘCI VMU**

79 zł **VIBRATION PACK** (nieoryginalny)

już od 69 zł **Karta pamięci 1 MB** (nieoryginalna)

AKCESORIA

Kierownica	już od 299
RBG Scart Cable	39
RGB Scart Cable + AV	49
AV Cable	59
Pistolet	159
Karta pamięci 4MB	189
Przedłużacz do Joypada	39
Joypad MadCatz	139
Joypad PSX LOOK	89
VGA BOX (podłączenie do monitora PC)	99
Przejściówka na akcesoria PC	99
Przejściówka na akcesoria PSX, SAT, PC	149

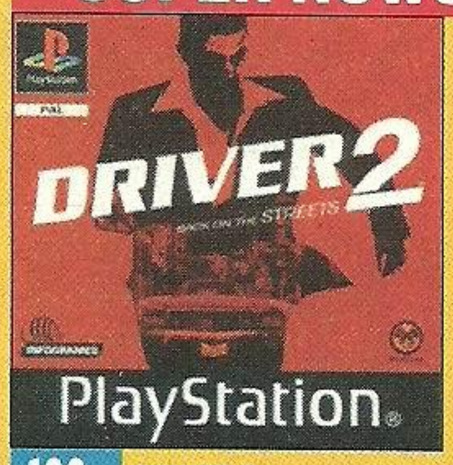
Gry już od 69 zł
Dzwoń po szczegóły!

Wszelkie znaki towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i użyte zostały wyłącznie w celach informacyjnych.

* TANIO * SZYBKO * SOLIDNIE * (022) 624-78-16 * TANIO * SZYBKO * SOLIDNIE * (022) 624-78-16 *

PlayStation™ PlayStation 2™

SUPER NOWOŚCI * HITY * SUPER NOWOŚCI * HITY * SUPER NOWOŚCI * HITY *



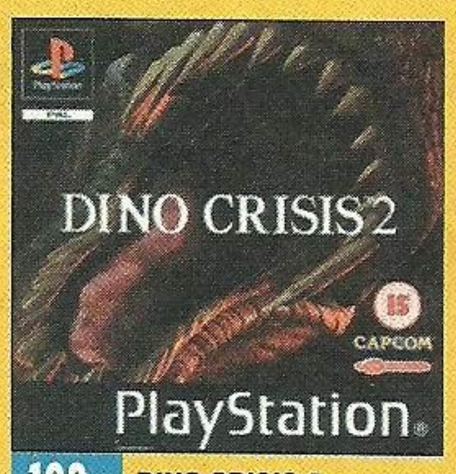
199 zł DRIVER 2
Kontynuacja hitu, w którym wcielasz się w gliniarza pod przykrywką mafijnego bandziora. Angielska wersja.

199 zł MEDAL of HONOR UNDERGROUND
Kontynuacja super hitu fpp, w którym wcielasz się w komandosa z II WŚ. Angielska wersja.

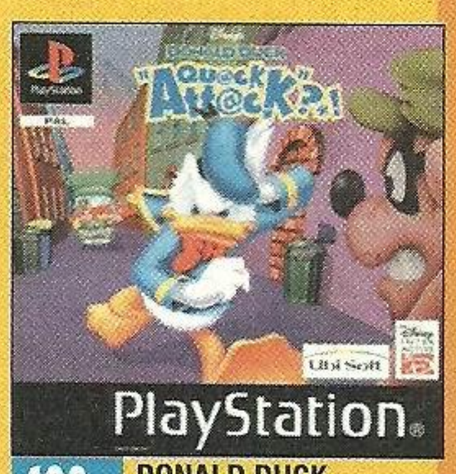
199/249 zł KSIĘGA DŻUNGLI GROOVE PARTY
Wirtualna zabawa z bohaterami Księgi Dżungli. Zatańcz na macie razem z Baloo. Dostępna z matą za 249 zł.
Pełna polska wersja językowa.

199 zł SPYRO 3
Kolejne super-przygody sympatycznego smoka Spyro. W prezencie naprasowywanka na koszulkę! Angielska wersja. Polska instrukcja.

199 zł TOMB RAIDER CHRONICLES
Lara uderza po raz piąty. Mocniej, szybciej, lepiej. Angielska wersja.



199 zł DINO CRISIS 2
Nowy, super survival horror autorów nieśmiertelnej serii Resident Evil. Angielska wersja.



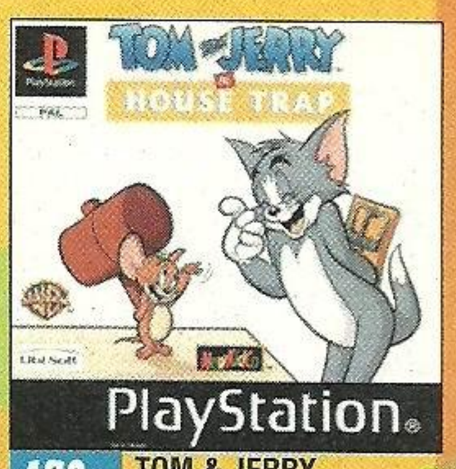
199 zł DONALD DUCK QUACK ATTACK
Wesołe przygody najśmiejszniejszego bohatera kreskówek Walta Disney'a. Angielska wersja.

199 zł THE MUMMY
Przygodowa gra akcji na podstawie popularnego filmu.
Angielska wersja.

199 zł ESPN ISS
Ostatnia odsłona popularnej piłki nożnej.

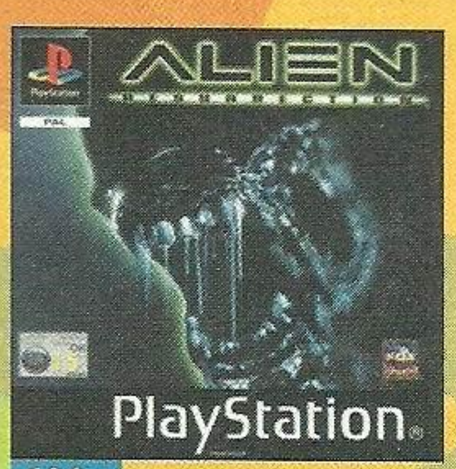
189 zł TIGER'S HONEY HUNT
Doskonała propozycja dla najmłodszych oraz miłośników Tygryska i Kubusia Puchatka. Angielska wersja.

199 zł WORLD IS NOT ENOUGH
Najbardziej udane przygody agenta 007 na PSX. Samochody, strzelaniny, hazard i oczywiście piękne kobiety.
Angielska wersja.



189 zł TOM & JERRY HOUSE TRAP
Gra z dwoma popularnymi bohaterami kultowej kreskówki. Dobra zabawa gwarantowana. Angielska wersja.

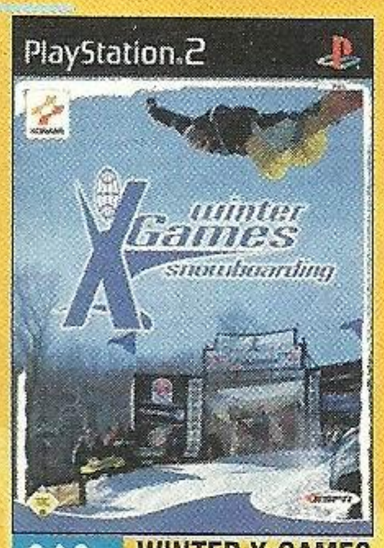
199 zł CRASH BASH
Nieśmiertelny Crash znowu w akcji. Tym razem to kilkadziesiąt gier w jednej. Musisz to mieć!
Angielska wersja. Polska instrukcja.



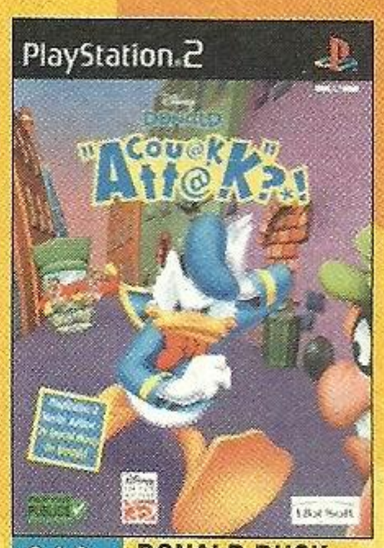
199 zł ALIEN RESURECTION
„Polowanie na robaka" czyli doskonała adaptacja kultowej serii z Obcym. Trzyma klimat! Angielska wersja.

199 zł ALADDIN NASIRA'S ADVENTURE
Trójwymiarowa przygodówka z Aladynem w roli głównej. Wspaniała nie tylko dla dzieci. Angielska wersja. Polska instrukcja.

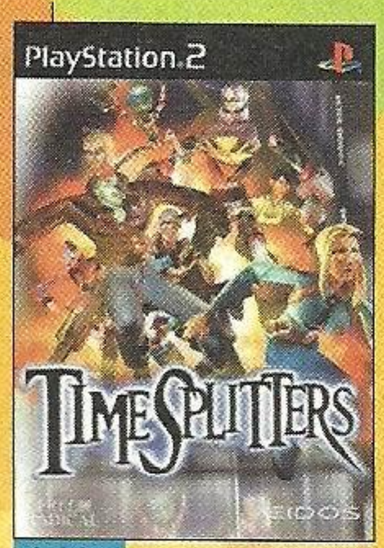
tel. PLAYSTATION 2



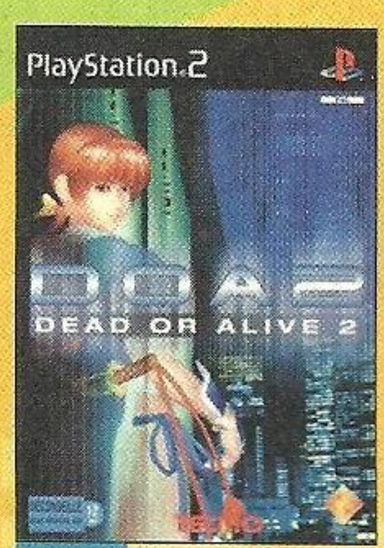
249 zł WINTER X-GAMES SNOWBOARDIND



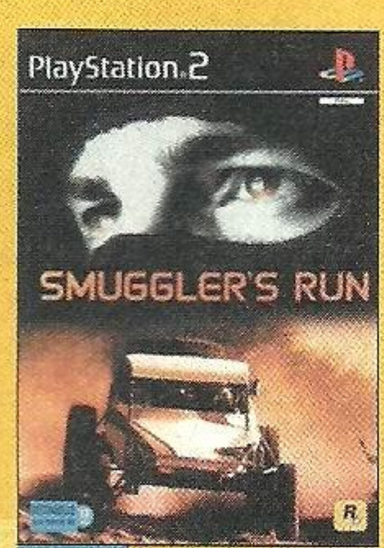
249 zł DONALD DUCK QUACK ATTACK



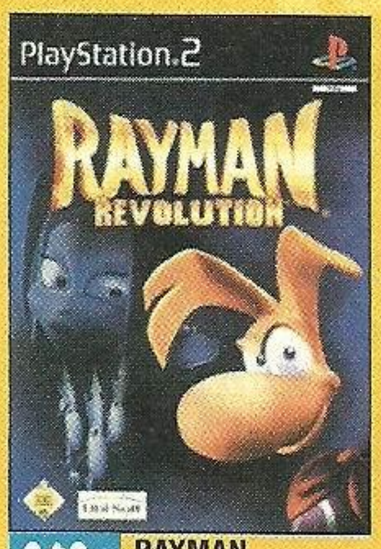
269 zł TIME SPLITTERS



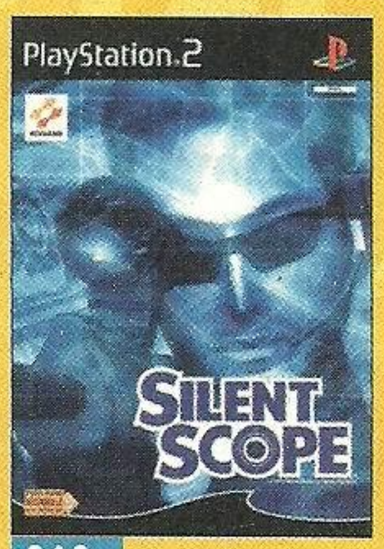
249 zł DEAD OR ALIVE 2



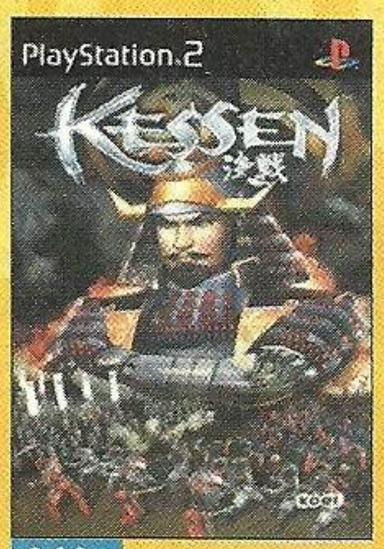
249 zł SMUGGLER'S RUN



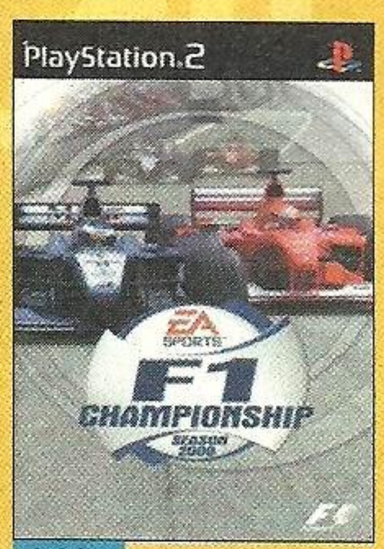
249 zł RAYMAN REVOLUTION



249 zł SILENT SCOPE



269 zł KESSEN



269 zł F1 CHAMPIONSHIP

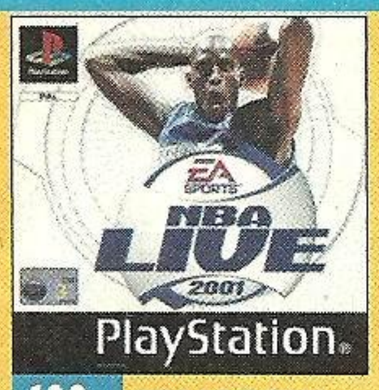
GRY

ETHERNAL RING	249
MOTO GP	249
NHL 2001	269
ONI	249
RIDGE RACER V	249
SSX SNOWBOARDING	269
TEKKEN TAG TOURNAMENT	249

AKCESORIA

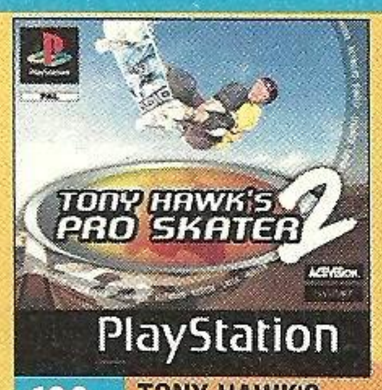
DUAL SHOCK 2	159
Kabel SVHS	69
Kabel SVHS Sony	99
Karta pamięci 8 MB Sony	179
Pilot do DVD	już od 69
Podstawka pod PS2 (pionowa)	49
Podstawka pod PS2 (pozioma Sony)	99

PlayStation™ PlayStation™



199 zł NBA LIVE 2001

199 zł FIFA 2001



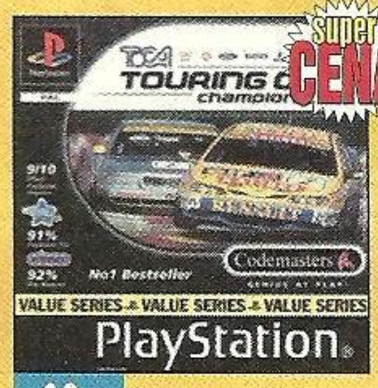
199 zł TONY HAWK'S PRO SKATER 2

189 zł BATMAN OF THE FUTURE

169 zł LEGO RACERS

169 zł LEGO ROCK RAIDERS

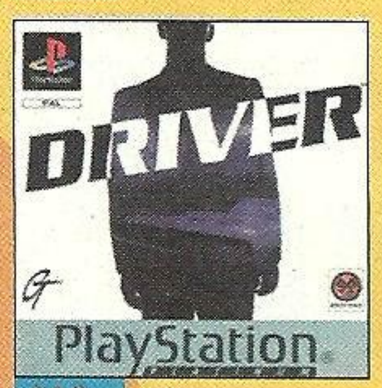
69 zł CIVILIZATION 2



69 zł TOCA

129 zł K1 GRAND PRIX

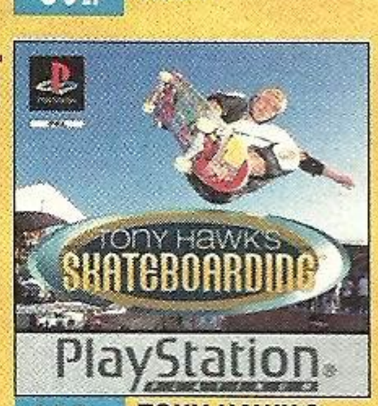
169 zł HUGO



109 zł DRIVER

99 zł GRAN TURISMO 2

119 zł METAL GEAR SOLID



109 zł TONY HAWK'S SKATEBOARDING

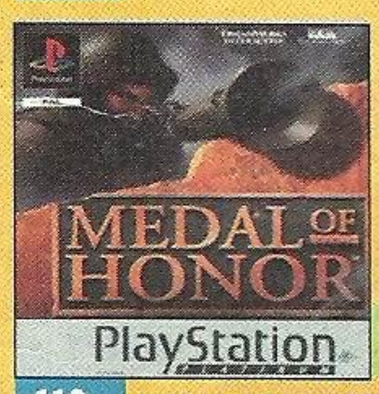
99 zł TEKKEN 3

109 zł FINAL FANTASY VIII

99 zł FINAL FANTASY VII

Value series:

COMMAND & CONQUER: RED ALERT	69
CROC	69
DUNE	69
EVO'S SPACE ADVENTURE	69
FADE TO BLACK	69
INERNATIONAL TRACK & FIELD	69
ISS PRO	69
MARTIAN GOTHIC	69
MOTO RACER	69
NASCAR 2000	69
POPULOUS 3: THE BEGINNING	69
PREMIER LEAGUE MANAGER 2000	69
ROAD RUSH	69
SOVIET STRIKE	69
SPEED FREAKS	69
STREET SKATER	69
THUNDERHAWK 2	69
TIGER WOODS 99	69
TOCA	69
TOMB RAIDER	69
WARPATH JURRASIC PARK	69
WARZONE 2100	69
WCW MAYHEM	69



119 zł MEDAL OF HONOR

99 zł CRASH TEAM RACING

109 zł TOY STORY 2

99 zł MULTI-TAP

119 zł KARTA PAMIĘCI
120 bloków
BEZ KOMPRESJI

29,90 zł PSX JOYPAD

Bardzo dobry, tani pad do PSX.

69 zł SHARK DUAL PAD

Dobry, tani, analogowy joypad o możliwościach Dual Shock-a.

59 zł MYSZKA

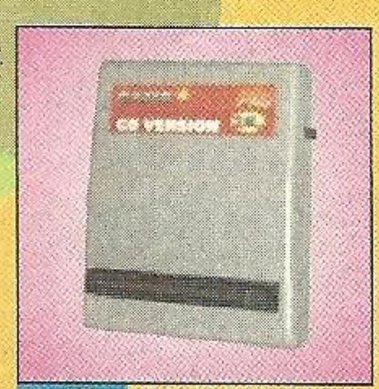
Idealna sprawa do strategii, takich jak C&C Red Alert.

28,90 zł KARTA PAMIĘCI

Karty pamięci 15 bloków już od 28,90 zł.

69 zł KARTA PAMIĘCI
120 bloków

Pojemność ośmiu zwykłych kart. Korzyść jest oczywista.



69,90 zł GAME HUNTER PRO 2 Mb

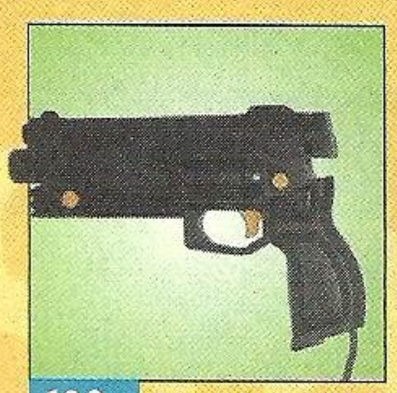
Możliwości Action Replay. Dwa razy więcej miejsca na kody.

259 zł KIEROWNICA TWIN TURBO

Popularna kierownica ze skrzynią biegów i hamulcem ręcznym. Teraz w super cenie! Masz kilka konsol i PC-ta? Nie kupuj kilku kierownic. Wersja DELUXE (PC, PSX, PS2, N64). **299 zł.**

24,90 zł Kabel RGB Scart

Kabel poprawiający jakość obrazu. Umożliwia uzyskanie koloru w grach NTSC.



129 zł Pistolet + pedał

39,90 zł Koszulka
METAL GEAR SOLID
rozmiar: M, L, XL, 2XL

39,90 zł Koszulka
RESIDENT EVIL
rozmiar: M, L, XL, 2XL

AKCESORIA

Link Kabel	*29,90 zł*
Kabel RFU - adapter	*49 zł*
Sony MultiTap	*189 zł*
Przedłużacz do joypada	*29,90 zł*
ACTION REPLAY	*99 zł*
Gry RADICA	*tel.*

Konsola PS One **649 zł**
+ Dual Shock + instrukcja
+ karta pamięci gratis
UWAGA! Oferta ograniczona!

Mysz Sony	*139 zł*
Karta pamięci 30 bloków	*49,90 zł*
Karta pamięci 4 MB (bez kompresji)	*79 zł*

tel. DUAL SHOCK
dostępny w różnych kolorach

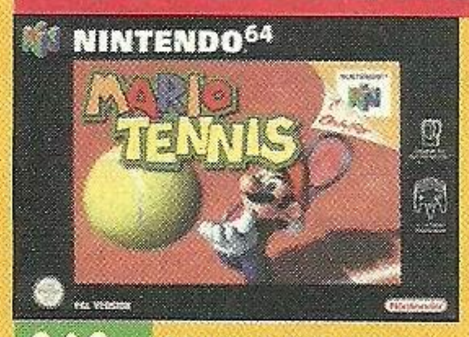
Co zyskujesz zamawiając u nas?

1. Wysyłka do trzech dni.
2. Akcesoria z gwarancją.
3. Gry głównie w angielskich wersjach z polską instrukcją.
4. Możliwość wysyłki w 24 godz.
5. Zawsze niskie ceny.
6. Profesjonalna obsługa.
7. Produkty bezpiecznie zapakowane.

Wszelkie znaki towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i użyte zostały wyłącznie w celach informacyjnych.

NINTENDO 64 NINTENDO 64

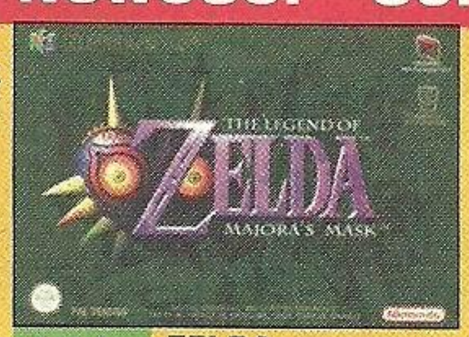
* SUPER NOWOŚCI * SUPER NOWOŚCI * SUPER NOWOŚCI * SUPER NOWOŚCI *



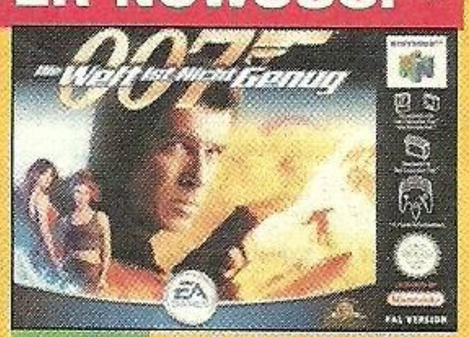
249 zł MARIO TENNIS

269 zł OPERATION WINBACK

229 zł PERFECT DARK

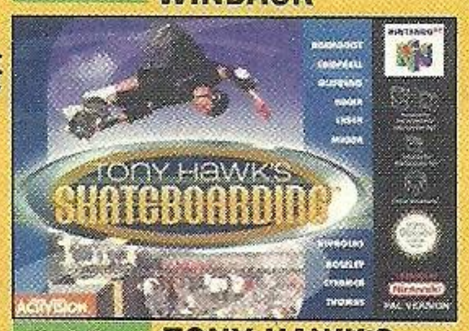


279 zł ZELDA Majora's Mask

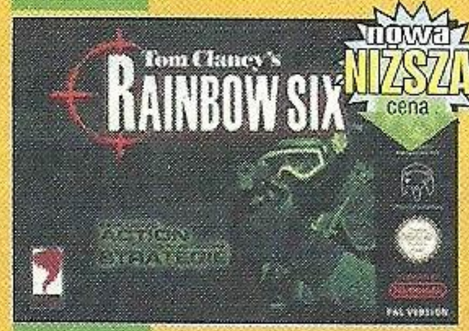


279 zł WORLD IS NOT ENOUGH

169 zł SUPER SMASH BROS



269 zł TONY HAWK'S SKATEBOARDING



199 zł RAINBOW SIX

199 zł DONKEY KONG 64
zawiera Memory Extension Pak

BANJO TOOIE

tel. od 02.03.2001

179 zł COMMAND & CONQUER

GRY:

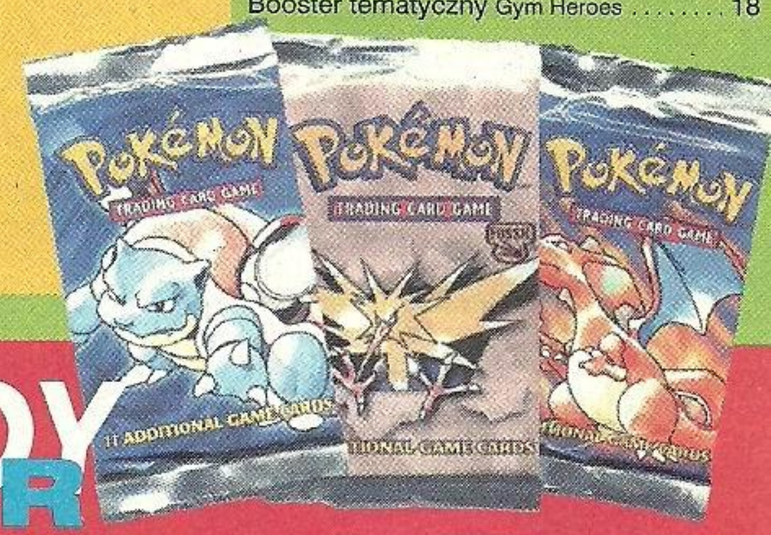
CLAY FIGHTER 63 1/2 89
GEX 64 149
GOLDENEYE 007 159
MARIO PARTY 2 249
MONSTER TRUCK MADNES 64 . . . 129
STAR WARS E1 RACER 149

AKCESORIA:

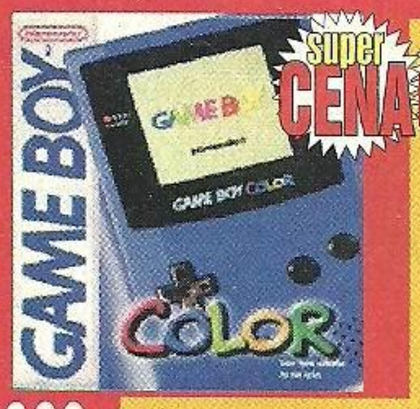
Kabel RGB Scart + AV 49

Pokémon Gra karciana

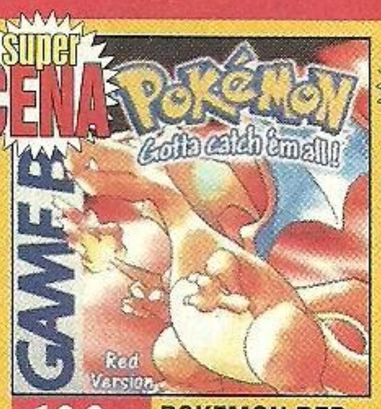
Starter 46
Talia tematyczna 46
Blackout, Zap, Brush Fire, Overgrowth, Power Reserve, Water Blast, Bodyguard, Lockdown
Talia tematyczna Team Rocket 49
Talia tematyczna Gym Heroes 54
Booster tematyczny 16
Blackout, Zap, Brush Fire, Overgrowth, Power Reserve, Water Blast, Bodyguard, Lockdown
Booster tematyczny Team Rocket 17
Booster tematyczny Gym Heroes 18



GAME BOY GAME BOY COLOR

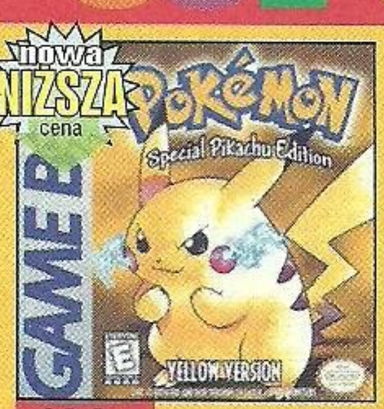


299 zł GAMEBOY COLOR

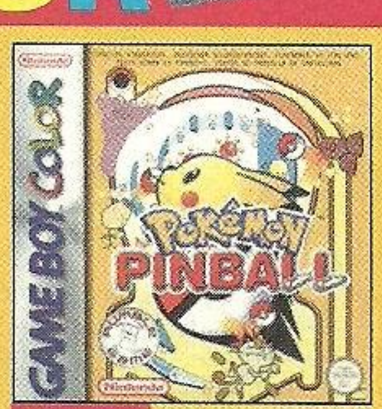


129 zł POKEMON RED Original Version

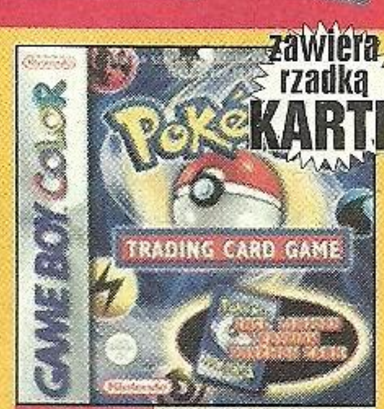
129 zł POKEMON BLUE Original Version



139 zł POKEMON YELLOW Original Version

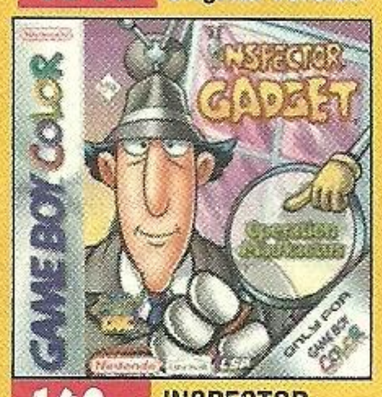


149 zł POKEMON PINBALL



149 zł POKEMON TRADING CARD GAME

149 zł ARMY MEN SARGE'S HEROES 2



149 zł INSPECTOR GADGET

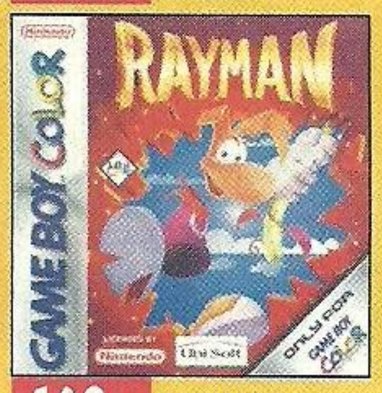
149 zł JUNGLE BOOK

149 zł DONALD DUCK QUACK ATTACK

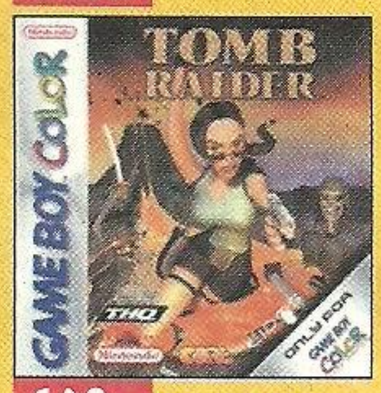
149 zł ROLAND GARROS TENNIS

29,90 zł Lupa na ekran z podświetleniem

149 zł SPIDER-MAN

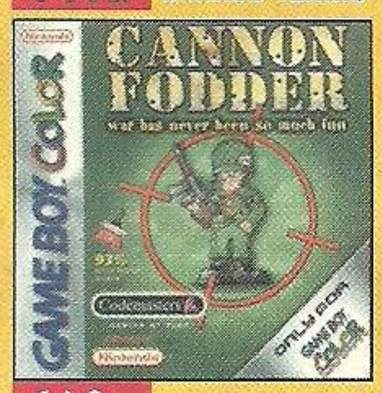


149 zł RAYMAN

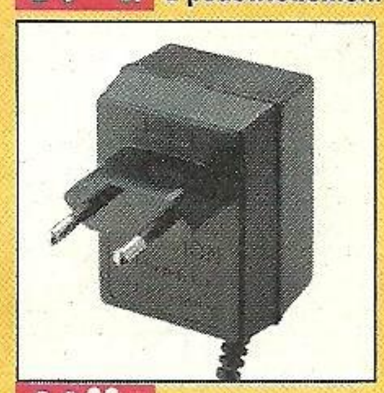


149 zł TOMB RAIDER

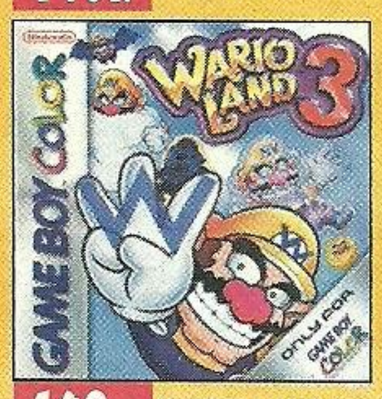
149 zł CHICKEN RUN



149 zł CANNON FODDER



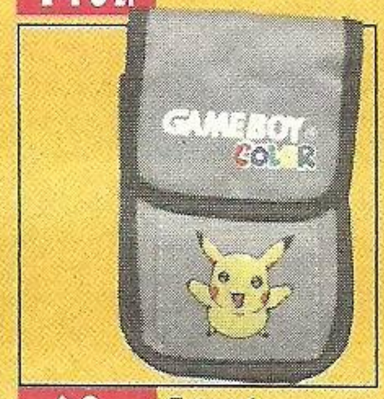
29,90 zł Zasilacz



149 zł WARIO LAND 3

149 zł METAL GEAR SOLID

159 zł PERFECT DARK

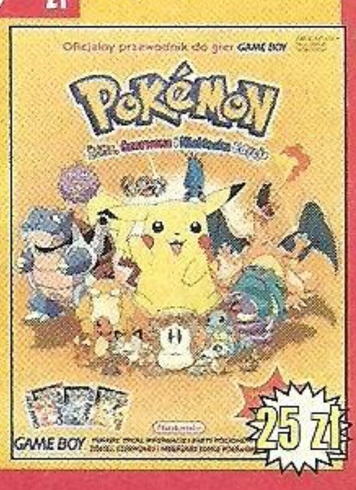


49 zł Futerał „POKEMON"

A ponadto w naszej ofercie znajdziesz

Rumble Pak do GB Color 59
Travel Pak (zasilacz, akumulator, torba) . . . 119
Przezroczysty pokrowiec na GBC . 29,90
GB Color Set „4 in 1" 119
Link Cable 29,90
Futerał „Pokemon" duży 79

Oficjalny poradnik Pokemon Red, Blue, Yellow



Kiedyś to latanie miało klimat. Wyobraźcie sobie akcję pilotów z Drugiej Wojny Światowej, którzy udając się na loty bojowe nie mogli włączać świateł i żeby trzymać się w szyku, latali tak blisko siebie, że zaglądali sobie do kabin i widzieli światełka na konsolecie kolegi obok. Noc, ciemność i tylko te światełka.

IRON ACES

IRON ACES uderza właśnie w kierunku tego typu zabawy, gdyż jest symulatorem lotu z Drugiej Wojny Światowej. Na plus zdecydowanie są elementy historyczne w tej grze. Nie ukrywam, że jestem wielkim fanem lotnictwa pierwszych dwóch wojen, gdyż uwielbiam jego proste zasady: karabin, bomba i taktyka. Przy czym ostatni z wymienionych elementów był chyba najważniejszy. W związku z tym, do tej pory, najczęściej musiałem ratować się grami zabawkowymi, gdzie samoloty - zabawki z Pierwszej i Drugiej Wojny latały za czołgami zabawkami. Ech... Stąd też - jak widzicie, IRON ACES jest u mnie - jak i u wszystkich maniaków tych spraw na wygranej pozycji. Tym bardziej, że chłopaki (a może i dziewczyny) z Marionette poszli we właściwym kierunku. Bo IRON ACES po prostu ma oddawać klimat wojny. Na żywca.

Zacznijmy od tego, że każda z misji ma swój opis - przed wylotem możesz sprawdzić dokąd będziesz leciał, jak to jest daleko, czyj teren i o co chodzi. Potem możesz pogadać sobie z kolegą pilotem o warunkach i ewentualnych zagrożeniach. Na koniec wreszcie wylatujesz. I zaczyna się jeden z ulubionych bajerów fanów II WŚ - latanie. Czasami lecisz i z 10 minut, a nic się nie dzieje. Bajer. Spoglądasz w dół, potem przez okno - zawsze na ogonie mogą usiąść ci bandyci! I napięcie rośnie. A potem nagle, ni stąd, ni zowąd, twój skrzydłowy rozpada się na kawałeczki. Dostał w bak. I już wiesz, że nieuważnie patrzyłeś. I zwrot, i jazda! Wiuuuu... Ech...

Misji jest naprawdę sporo, bo 17, a do tego jeszcze opcja gry na dwóch graczy. Co w misjach? Bombardowanie statków, radarów, baz. Eskorta samolotów, przechwytywanie, strącanie, pojedynki - wszycho. Możesz lecieć jednym z 20 samolotów dostępnych (ale też i niedostępnych) w 1942 roku. W skład tej szalonej dwudziestki wchodzi między innymi słynne japońskie Zero (czyli konserwa, w której zaśrubowywano Kamikaze), albo Messerschmitt Me262 - prototypowy niemiecki odrzutowiec. To jest coś.

Słów kilka o kuchni gry, czyli grafice i dźwięku. Z tym pierwszym nie jest najgorzej, ale bez rewelacji. Niestety kilka innych gier tego typu (jak np. AEROWINGS czy AEROWINGS 2) pokazało, że można lepiej. Można lepiej wykonać zarówno same samoloty, jak i grunt nad jakim latają. Okręty wyglądają stanowczo zbyt plastikowo, a sposób w jaki płoną przypomina mi widok, jakby w stare żelazko wrzucić kupę zeschłych liści: na zewnątrz nietknięty, spomiędzy spawów coś dymi.

Troszkę zastanawiająca jest też praca sterów w tej grze. Nie mam pojęcia jak było naprawdę, ale mam pojęcie jak jest w symulatorach lotu. Otóż wydawało mi się zawsze, że samolot przewraca się na plecy bez problemu podczas zbyt ostrego skrętu w którąś ze stron. TU jednak jest to praktycznie niemożliwe bez wspomagania (tak ciężko zrobić beczkę?). Bardzo podoba mi się fakt uchwycenia zależności między ciągiem silnika, a możliwością opuszczania nosa samolotu. Otóż kiedy silnik wali zbyt szybko, samolot ma tendencję do unoszenia się tak mocno, że praktycznie nie utrzymasz lotu koszącego w dół. Stąd też, by płynnie strącać, a tym bardziej rzucać bomby - trzeba trochę polatać i nauczyć się regulować przepustnicę.

Dźwięk na zupełnie dobrym poziomie. Ciężko się czepić - muzyka odpala się, kiedy trzeba, strzały, eksplozje - też są niczego sobie.

W czym więc utykamy? Bezdyskusyjnie najgorszym elementem gry jest grafika. Sytuuje się gdzieś nad PlayStation, ale jeszcze przed poziomem DC. Uważam, że spokojnie można było wycisnąć więcej i w ciekawszy sposób. Niemniej jednak spodziewam się, że dla wszystkich stęsknionych za prawdziwą walką powietrzną IRON ACES, to zabawka o jakiej śnili. W związku z tym powiadam tak: klimat jest tak spójny, że braki graficzne nie powinny wam przeszkadzać. Spokojnie do sklepików marsz, a potem do zobaczenia w przestrzeni powietrznej Brytyjczyków. Ach - jeszcze jedno. Gdy odpala się misja, przez chwilę słychać jak kaszlą silniki tych samolotów. Ciężko o piękniejszy dźwięk...

Grabarz

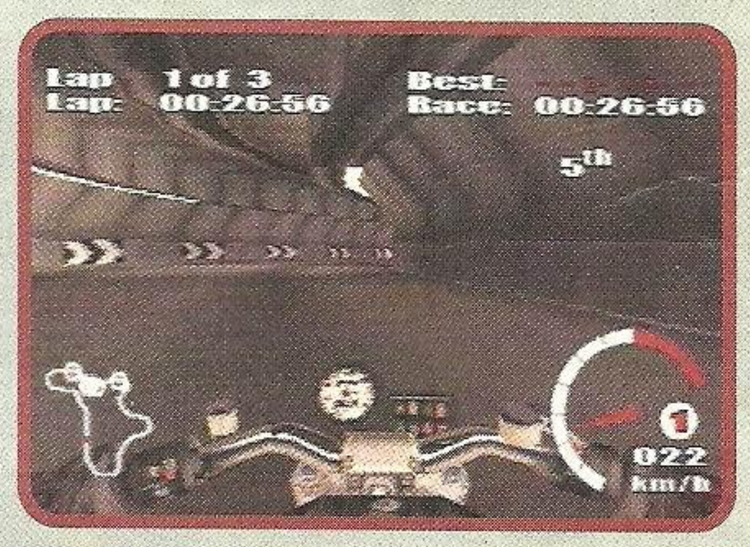
Dreamcast **7**

GRAFIKA 6
DŹWIĘK 7
MIÓD 8

Wydawca: Kicat
Producent: Marionette
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Marzec
Wykorzystuje: VMU, Jump Pak

Oto pierwsza próba stworzenia motocyklowego odpowiednika GRAN TURISMO. Pomysł godny pochwały, tylko dlaczego pod szyldem jednej tylko firmy? No dobra, to szczegół. W każdym razie twórcom powiodło się całkiem nieźle i gra jest godna uwagi każdego fana jednośladów!

DUCATI WORLD
RACING CHALLENGE



Gra pomimo niepozornego, na pierwszy rzut oka, wyglądu oferuje wiele możliwości. Na samym początku byłem przekonany, że to kolejny racer motocyklowy z lichą oprawą i mocno ograniczonymi możliwościami. Dopiero gdy zagłębiłem się w Ducati Life (tryb kariery) odkryłem, jak wiele ma ta gra do zaoferowania. Jest tu do wygrania mnóstwo pieniędzy, za które będziemy mogli kupić sobie nowe motory, kaski czy kombinezony. I choć dwie ostatnie rzeczy prezentowane są w dość prymitywny sposób, to zawsze jest to jakaś odmiana gdy możemy pojeździć sobie w nowych kolorach.

Motocykli jest po prostu multum. Poczynając od kilkunastokonnych motorynek, na potworach rozpędzających się do 300 kilometrów na godzinę w mgnieniu oka, kończąc. Znajdziemy tu zarówno maszyny pamiętające zamierzchłe lata pięćdziesiąte, jak i te reprezentujące najnowszą myśl techniczną. Do każdej z klas motocykli przypisanych jest kilkanaście lig, a w każdej z nich znajdziemy kilka wyścigów.

To wszystko jest jednak na samym szczycie, u podstaw zaś leżą licencje. Tak jak w GT należy przejechać odcinek toru w określonym czasie i to bez wypadania z trasy czy obijania się o bandy. To wszystko, plus możliwość tuningu swoich maszyn, składa się na całkiem wciągającą mieszankę, która pozwoli bawić się dłużej niż przez kilka tylko godzin.

Prawdę powiedziawszy gra nie prezentuje się jakoś specjalnie efektownie. Menusy przywodzą na myśl RIDGE RACER TYPE 4, ale wykonane są bez polotu i inwencji. Trzeba jednak powiedzieć, że są przejrzyste i uporządkowane.

Podczas jazdy też nie jest zbyt słodko - spora dawka pikselozy okraszona jest pewną liczbą błędów. Nie jest jednak tragicznie. Przede wszystkim autorom rewelacyjnie udało się oddać szybkość i dynamikę jazdy na motorze. Jeżeli nie zna się na pamięć trasy, to ciężko jest zareagować na zbliżający się z ogromną szybkością zakręt.

Widoki są standardowo trzy, ale tylko jeden nadaje się do użytku - ten pokazujący trasę zza pleców jeźdźca. Widok zza kierownicy całkowicie uniemożliwia zapanowanie nad maszyną. Na dokładkę w szybkim tempie przyprawia o ostrą odmianę choroby morskiej oraz potworny ból głowy, oczywiście po zderzeniu się z najbliższą przeszkodą.

Tory są nawet ciekawie zaprojektowane, dynamiczne i obfitują w niespodzianki. Choć może niektóre z nich są utrzymane w zbyt ciemnej tonacji i ciężko się zorientować dokąd prowadzi trasa. Jednak po kilku okrążeniach jeździ się już na wyczucie i wpada się w pewien rytm pokonywania kolejnych szykan i łuków. Postać motocyklisty jest ładnie animowana, fajnie kładzie się w zakrętach i balansuje ciałem.

Szczególnie efektowne są wypadki. Dynamiczna praca kamery potęguje uczucie bólu i daje maleńką namiastkę wrażeń towarzyszących takiemu zdarzeniu. Pozostawia nas też szczęśliwymi, że nie musimy tego odczuwać na własnej skórze.

Muzyki nie ma zbyt dużo. I dobrze - jest raczej nieciekawa. Na szczęście domyślnie jest ściszona, więc możemy radować się rykiem (lub warkotem w przypadku maszyn o mniejszej mocy) silnika, piskiem opon i odgłosami wypadków naszych przeciwników. Wszystkie te dźwięki są oddane naprawdę dobrze.

Grywalność lekko obniża fakt, iż nasi przeciwnicy nie są zbyt wymagający. Większość wyścigów da się wygrać jadąc w miarę spokojnie i czekając na błędy rywali, którzy bardzo skwapliwie wywracają się na prostej drodze lub wypadają na łagodnych zakrętach. Trzeba im jednak przyznać, że są waleczni (szaleni?) i prawie zawsze będą próbowali wypchnąć cię z trasy, gdy wjedziesz im w drogę.

Sterowanie jest proste i dokładne, rozdzielono hamulce na przedni i tylny, co nie zdarza się często w grach, a pomaga w opanowaniu motoru.

W sumie jest to kawałek porządnego softu. Szybka.

Marcellus

PlayStation **7**

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 7
MIÓD 7

Wydawca: Acclaim
Producent: ATD
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Marzec
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

POKEMON PUZZLE LEAGUE

Tak się dziwnie składa, że sporo małych (i nie tylko!) ludzi na całym świecie pokochało żółtego, elektrycznego szczura umiejącego wypowiedzieć jedno słowo w wielu mutacjach. I, hmmm... Jakby tu powiedzieć... My też go lubimy! Pika!

Nintendo doskonale o tym wie, zaczyna więc korzystać ze swojej licencji w standardowy dla japońskich firm sposób. Popatrzcie na Square - gdy dowiedzieli się, że ludzie lubią Chocobosy, od razu zafundowali nam CHOCOBO RACING, CHOCOBO STALLION i CHOCOBO DUNGEON. I pewnie na tym nie koniec. Podobnie jest z POKEMON PUZZLE LEAGUE. Tak naprawdę gra ma niewiele wspólnego z Pokemonami, równie dobrze mogłaby nosić licencję Myszki Miki, Beavisa i Butt-Heada albo czegoś jeszcze innego. Trzeba jednak przyznać, że autorzy postarali się jakoś uzasadnić taki tytuł.

W związku z tym upchnęli do gry mnóstwo ładnych obrazków z Pokemonami, filmowe intro i całą masę poke-odnośników, w których fani błyskawicznie się połapią. Jest także historyjka opowiadająca o wielkim turnieju układania klocków. No i tylko od gracza zależy, czy to właśnie jemu należy się miano najbardziej rozgarniętego trenera.

PPL to klasyczna konsolowa gra logiczna. Z góry spadają klocuszki, które trzeba odpowiednio układać. Najlepiej tak, by klocki o tym samy kolorze stykały się ze sobą. Gdy ułożymy trzy obok siebie - spadają z planszy odsłaniając miejsce dla innych. A gdy odpalimy w ten sposób kilka potrójnych kombinacji, zaatakujemy przeciwnika, zrzucając mu więcej klocków na jego planszę.

Jak na grę logiczną, PUZZLE LEAGUE jest bardzo rozbudowaną pozycją. Przynajmniej z pozoru. Mamy więc piętnastu trenerów (każdy z nich dysponuje trzema pokemonami, które troszkę inaczej atakują przeciwnika) oraz sześć rodzajów gry. Oprócz standardowej zabawy z konsolą lub z kumplem w 2D mamy także dość nowatorski tryb 3D, w którym obracamy naszą piramidkę, by równomiernie rozkładać klocuszki i trening.

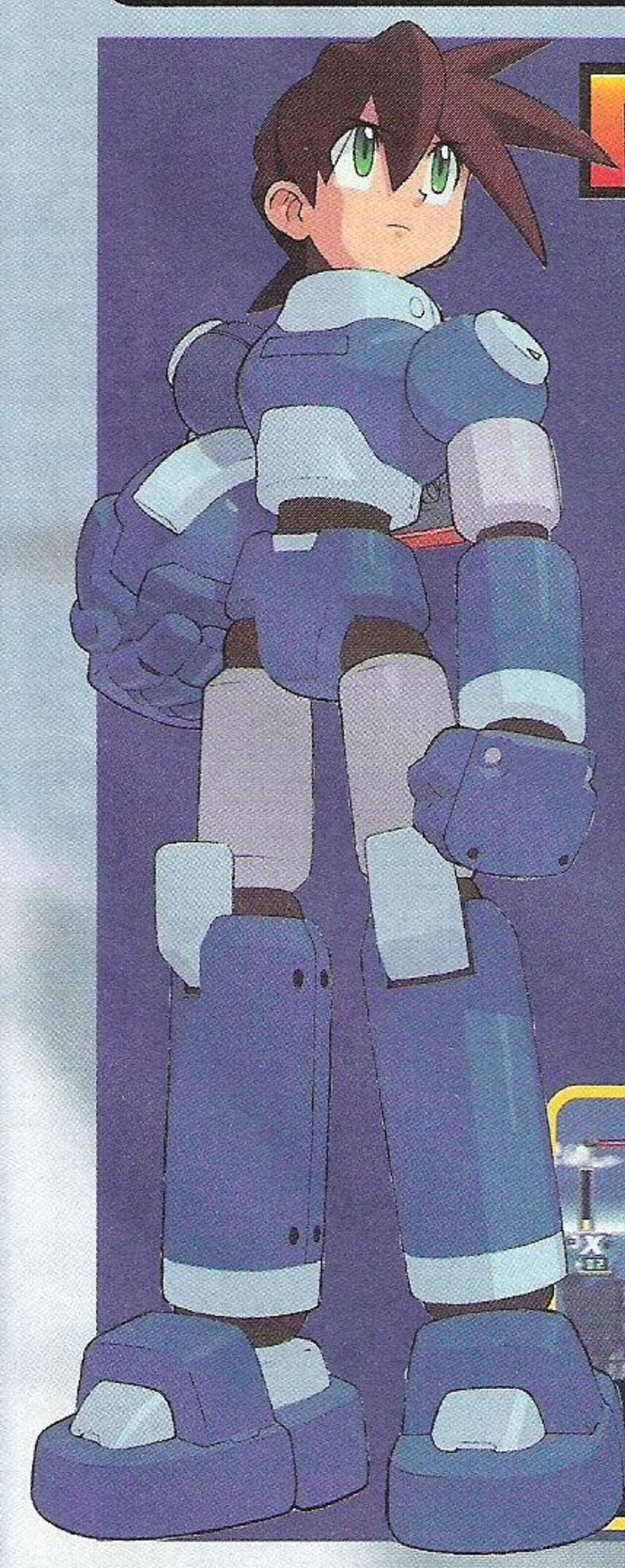
Grafika jest bardzo prosta, ale kolorowa i przyjemna. Muzyka wypada średnio, ale na szczęście czasem coś ktoś powie. Gra jest naprawdę fajna - pozytywna, przyjemna i miła. No i bardzo wciąga. Zresztą jak większość gier logicznych. Zabawa dla całej rodziny gwarantowana. Pika!

Gulash

Nintendo 64 — **7**

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 6
MIÓD 8

Wydawca: Nintendo
Producent: Nintendo
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Marzec
Wykorzystuje: Rumble Pak



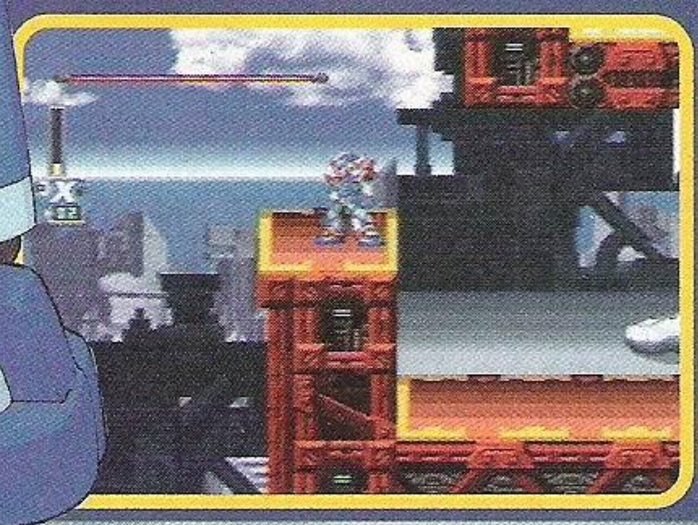
MEGA MAN X5

No i co z tego, że mamy cały genom człowieka, skoro tak naprawdę, na praktyczne efekty tego odkrycia czekać trzeba będzie około 20 lat. Nawet przy powiększającym się tempie rozwoju nauki. Teraz tak jakbyśmy mieli książkę ze wzorami do fizyki, a nie wiedzieli do czego one służą...

Ale można przynajmniej pomarzyć. Tak jak na przykład marzyciele z Capcomu, którzy przygotowali dla nas kolejną wersję gry o przygodach nadczłowieka o najbardziej badziewnym imieniu, jakie można wymyśleć. MEGAMAN X5, to powrót typowej starej szkoły Capcomu. Jest to więc platformer 2D (ludzik może ruszać się tylko w górę, w dół, w prawo i w lewo, nie mogąc np. w głąb ekranu), z silnie zarysowaną postacią głównego bohatera, który skacze, biega, strzela i ma odrzutowe buty. Grafika też jest oldschoolowa, bo niektóre poziomy wyglądają tak, jakby je żywcem wziąć z jakiejś starszej konsoli. A jest z czego wybierać, bo pierwsza gra z tej serii powstała w 1987 roku i do dziś udaje, że się rozwija.

Zasady są proste: mamy złych najeżdżających Ziemię, mamy supergrupę w skład której wchodzą: Zero - koleś lubujący się w elektronicznych wersjach białej broni (bliski zasięg) i Megaman - koleś lubujący się w laserach, itp (daleki zasięg). I walczymy. Poziomy służą do skakania, czołgania się, latania i rozwalania wrogów. Na końcu boss. Klasa tego tytułu nie sięga nawet współczesnych idei platformerowych. Bo i nie próbuje. MX5 świetnie za to radzi sobie z miodnością. Poziomy zaprojektowano rewelacyjnie. Przeciwnicy sprytni i wymagający. Bossowie - nie do wyjęcia. Muszę powiedzieć, że wciągnąłem się w grę właśnie dzięki bossom: uwielbiam patenciarskich przeciwników. Już na pierwszym poziomie mamy zmutantowango wirusa komputerowego, który na ogromny czerep robota ma naciągniętą skórę z ludzkiej twarzy. I jeszcze ostro pod makijażem. Reasumując: z jednej strony mamy grę dla miłośników starej szkoły i wszystkich fanów Megamana (wiem, że jest ich trochę), a z drugiej strony dla tych, którzy chcą poczuć smak dobrego platformera zręcznościowego. Bo MEGAMAN X5 jest grą rewelacyjnie wręcz wyważoną. Frasuje w wystarczającym stopniu, nie jest frustrująca... Ma się wrażenie kontroli nad sytuacją, a nie totalnego chaosu. No i patenty ciekawe. Zaskoczeni?

Grabarz



PlayStation — **7**

GRAFIKA 4
DŹWIĘK 7
MIÓD 8

Wydawca: Capcom
Producent: Capcom
Liczba Graczy: 1
Termin: Marzec
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

Walt Disney's KSIĘGA DŻUNGLI

GROOVE PARTY

Dzisiejszą ciekawostką będzie to, że mamy pierwszą, prześliczną grę na PSXa całkowicie po polsku. Po polsku z klasą. Ha!

Grę pewnie już znacie, bo recenzję pisał Brat w N+28, na stronie 62. Ale teraz kroi się poprawka, ze względu na fakt, że polska wersja nabrała zupełnie nowych kolorów. Zanim jednak zacznę się rozpływać wspomnę o fakcie, że KSIĘGA DŻUNGLI jest grą muzyczno-taneczną. Najlepiej mieć do niej matę (zwaną też parkietem), czyli płachtę z rozrysowanymi przyciskami pada, po której się chodzi. Muzyka gra, my skaczemy po macie tak, jak każą nam postacie z gry, hulanki, zabawy - rewelacja. Wszystko to już wiecie. Ale posłuchajcie teraz o polskiej wersji. Po prostu szczeniacko śmiać się chce ze szczęścia. KSIĘGA DŻUNGLI to marzenie każdego dziecka. Dubbing podłożony wręcz rewelacyjnie, przekład tekstów doskonały. Gra jest dobra, ale jakość spolszczonych elementów językowych przeskakuje resztę jej elementów co najmniej o klasę.

Po raz pierwszy zwróciłem na to uwagę, gdy przegrałem na jednym z trudniejszych poziomów. Normalnie co się czuje? Złość, frustracja, nieprzyjemne uczucie przegranej. I z takimi właśnie uczuciami pozostawiany jest młody gracz w anglojęzycznych produkcjach. Wie tylko, że przegrał i tyle. Tu zaś zaczyna się cała litania. Postać - towarzysz głównego bohatera mówi: "To nic, że przegrałeś. Było ciężko - potrenujesz i uda ci się. Zobaczysz". A sam Mowgli (czyli postać, którą kierujemy) dodaje: "Przegrałem, ale spróbuję jeszcze raz". No rewelacja! Absolutna! Aż mi się chciało grać jeszcze raz! A w czasie gry? W czasie gry lektor zachęca: "Jesteś świetny!", "Wspaniale!", "Cudownie!"... W pewnym sensie komentarze wyręczają rodziców - werbalne nagrody, pouczenia, a przede wszystkim - za co trzeba tę produkcję cenić - uspakajanie dzieci w razie porażki. Są to elementy niepowtarzalne.

No, a po wtóre: przyjemne z pożytecznym. Zbliża się wiosna, wystarczy otworzyć okna i zaprosić dziecko do zabawy. Przecież opcja na dwie osoby też jest dostępna. Jedna taka gra spokojnie zastępuje małą przebieżkę, a do tego kształtuje wrażliwość na muzykę. Jeśli więc nie chce się wam ruszać z domu... Albo w ogóle szukacie gry dla dzieci - KSIĘGA DŻUNGLI po prostu musi się znaleźć w waszej kolekcji.

PlayStation **8**

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 9
MIÓD 7

Wydawca: Sony
Producent: Disney
Liczba Graczy: 1-2
Termin: marzec
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card, Mata

Grabarz

THE TYPING OF THE DEAD

Gdyby przeanalizować wszystkie największe katastrofy ekologiczne świata, okazałoby się, że większość z nich miała miejsce w nocy, a wszystkie z tych znów wywołane były błędem człowieka, nie zaś awarią sprzętu.

Wynika z tego, że w nocy jakość wykonywanej pracy spada u człowieka drastycznie. Nie wierzycie? Proponuję nocną partyjkę w TYPING OF THE DEAD - pierwszą grę, w którą nie da się po prostu grać w nocy.

Bajer tego tytułu polega na tym, że nie jest to do końca gra nowa. Całą niemal oprawę i scenariusz zerżnięto z klasycznej gry HOUSE OF THE DEAD 2, w której pruliśmy przez miasto, waląc do setek rozhasanych zombiaków i ratując resztki zdrowych mieszkańców. Widok z pierwszej osoby sprzyjał zakupowi dreamcastowego pistoletu i wywalania całych serii w ekran telewizora (choć, co pokazała praktyka, najlepiej było grać zwykłymi padami).

W TYPING OF THE DEAD bohaterowie nie mają pistoletów. Oglądając krótkie filmiki, które umilają nam czas między poziomami, przekonujemy się, że zamiast zgrabnych klamek, nasi agenci mają na plecach powieszone Dreamcasty, niczym plecaki, podłączone do wielkiej baterii typu R20. Z przodu zaś wisi im klawiatura. Jak się zapewne domyślacie, TOTD nie jest już strzelanką, ale grą do nauki szybkiego pisania na klawiaturze. Na zombiakach nie ma już celownika, pojawiają się zaś ramki ze słowami i gdy zaczynamy wpisywać prawidłowe literki, zombiak targany jest naszymi klawiaturowymi pociskami. Ostatnia litera (bądź znak) jest finalnym uderzeniem pocisku, który zwykle zmiata czerep naszemu przeciwnikowi.

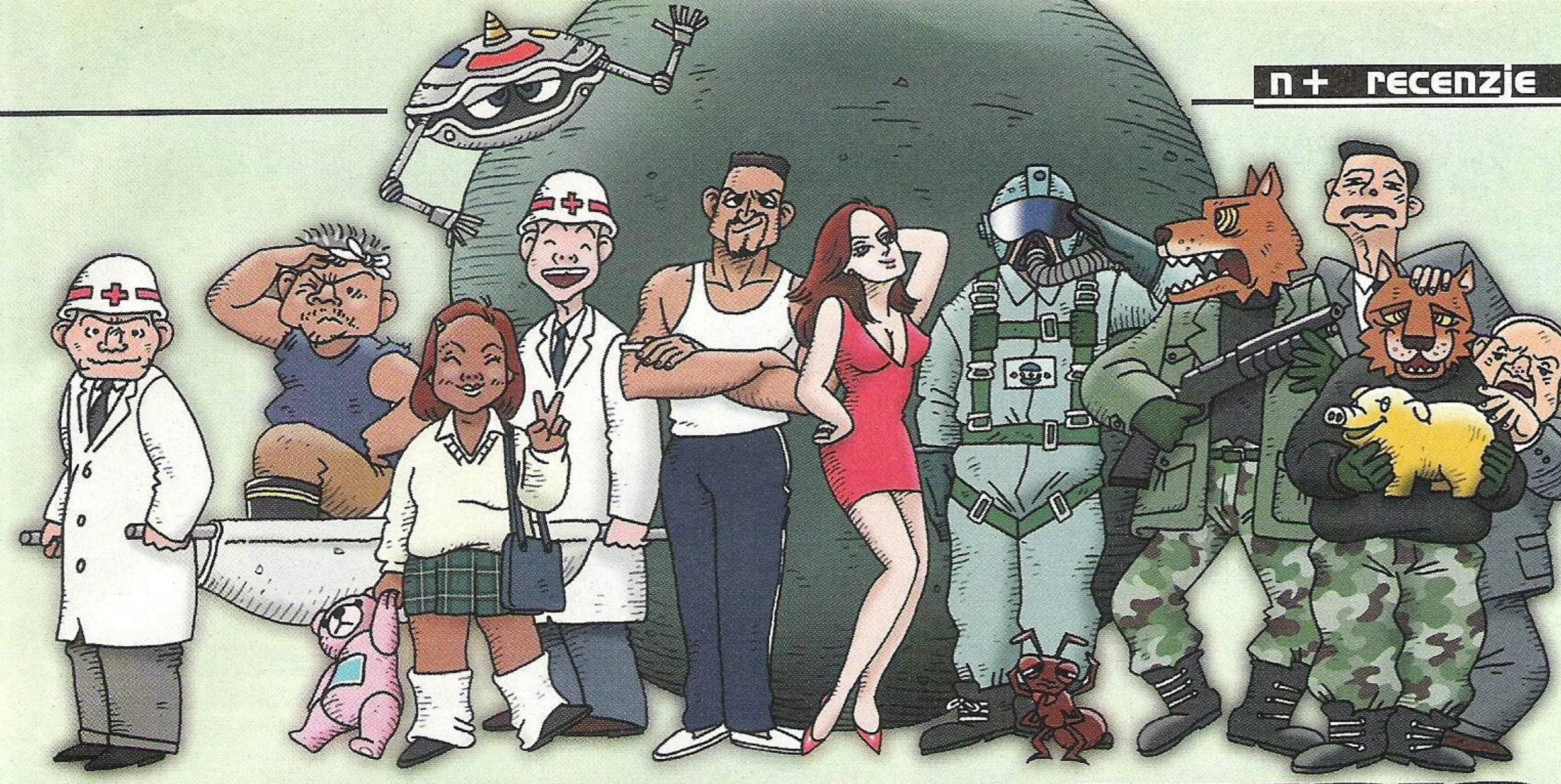
Bossowie są oczywiście bardziej wymagający. Zaczynamy od skrótów: PKO, MP3, DC, PSX, itp. Potem słowa są coraz dłuższe. Aż w końcu dochodzimy do całych zdań. "Gdzie mogę znaleźć coś do jedzenia?", "spadaj, nie mam dla ciebie czasu", itp. Pojawiają się nawet słowa po francusku. A jeśli trafisz w ukryty słownik, to nawet wpaść można w tematykę: nauk biologicznych, odgłosów zwierząt, itp. Tak więc śmiechu przy okazji kupa - gdy zombiakowi trafi się jakiś konkretny tekst. A po wtóre zamiast brutalnych broni zombiaki mają wieszaki, wielkie czerwone młotki zabawkowe, itp. Dodano też nowe opcje, między innymi taką, która pozwala szkolić różne elementy szybkiego pisania: szybkość, celność, itp. Po zabawie wyświetlają się statystyki i można poznać nawet swój najsłabszy klawisz. Ogólnie rewelacja: przyjemne z pożytecznym. Miodność rewelacyjna. A jeśli nie stać was na drogą klawiaturę do DC - sprawdźcie kącik hardware w tym miesiącu. Jest tam COŚ.

Grabarz

Dreamcast **8**

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 8
MIÓD 9

Wydawca: Sega
Producent: Smilebit
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Marzec
Wykorzystuje: VMU, Klawiatura



INCREDIBLE CRISIS

Japończycy słyną ze swojej odmienności. Fakt, że w dziewiątym wieku Japonia odcięła się od reszty świata na ponad 400 lat sprawił, że właściwie do dziś ciężko ich zrozumieć. Niemal groteskowa jest ich maska skromności i prawdomówności. A do prawdziwej twarzy Japończyka, jak zresztą do każdego, można dotrzeć podpatrując z czego się śmieje. A Japończycy jak jeden mąż śmieją się z gry INCREDIBLE CRISIS.

INCREDIBLE CRISIS jest grą tak dziwną, jak poglądy wegetarian. Albo poglądy aparatu zarządzającego firmy Titus. Bo właściwie IC poraża swoją japońskością do tego stopnia, że aż strach. Nie wiem jaka inna firma poza Titusem (który odważył się na eksperyment z KAO THE KANGAROO) rzuciłaby ten produkt poza Japonię. No dobra, to może wreszcie teraz powiem wam o czym ta gra jest.

Otóż wszystko zaczyna się od sceny w miłej japońskiej rodzinie. Jest mama, tata, synek i córeczka. Jest też babcia. A ponieważ babcie i dziadkowie w Japonii są święci, całą rodzinę przejmuje blady strach, gdy okazuje się, że dziś właśnie wypadają jej urodziny. No i klops. Babcia uradowana prosi wszystkich, żeby wrócili wcześnie do domu. Rodzina rozłazi się do szkół i do roboty. Mija dzień i w końcu nadchodzi pora powrotu. A tu już zaczyna się gra. Bo nagle okazuje się, że wszystkie siły kosmosu (nie wiedzieć czemu) sprzysięgły się przeciwko naszej dzielnej rodzinie. Na biurowiec ojca spada kamienna kula z pomnika, mama musi radzić sobie w sklepie z zupełnie abstrakcyjnymi przeciwnikami (nie powiem jakimi, żeby nie psuć zabawy), a dzieci utkną w mieście na dobre. Rzecz cała polega na tym, by przeciwstawić się temu, co zatrzymuje nas w wyścigu do domu. A wcielimy się w postać Taneo - ojca rodziny, Etsuko - matki tejże, Tsuyoshi - synka i Risiki - córki. Cała gra składa się z 25 mini-gierek na dosłownie każdy temat jaki sobie ubzduracie.

Począwszy od gier tanecznych, w których trzeba wciskać odpowiednie przyciski w rytm muzyki (a muzykę do tej gry nagrała słynna Tokyo Ska Paradise Orchestra), przez minigry, w których trzeba naciskać wszystko co się na padzie da, w tempie zastraszającym, przez typowo platformerkowe poziomy, po jazdę na snowboardzie.

I jak to teraz wszystko wygląda? Otóż całość ma klimacik tendetnej animki, z twarzami z rozdziawionymi japami, wielkimi uśmiechami i wrzaskami przerażenia. Tak więc nie przygotowujcie się na cuda graficzne, artyzm animacji i symfonię sztuki. INRCEDIBLE CRISIS stawia jednoznacznie na zabawę i wszystko, dosłownie wszystko jest jej podporządkowane.

Na zupełnie osobny akapit zasługuje właśnie owa jajcarskość. Jeśli oglądaliście Rambo i wydaje się wam, że akcje są tam naciągane, albo kiedy słuchacie Mai Kraft i jesteście zdania, że naciągane są jej zdjęcia z 12 letnimi fankami, to nie widzieliście INCREDIBLE CRISIS.

Zacznijmy bowiem od tego, że gra zaczyna się od pokazania statku kosmicznego, który kładzie cień na księżyc. Potem przelot do Japonii i już jesteśmy w rodzinie naszych bohaterów. Następne kadry, to helikoptery, które wiozą na szczyt jednego z wieżowców ogromną kulę. Ma ona być częścią stawianego tam pomnika. I jedziemy. Pierwszy poziom - gimnastyka w zakładzie pracy. Leci mjuzik, my wciskamy klawiszki, a tatuś densuje. Jak wydensuje, to następny poziom. Zaczyna się Saigon. Kula spada z pomnika i władowuje się do wieżowca przez ścianę. Wszyscy w nogi. Kula leci, niczym wzięta z Indiany Jonesa, a tatuś przed nią. I mijamy przeszkody do tego. Drabiny, panie z kartkami - jak to w biurowcu... I tak dalej. W miarę postępów gry zobaczycie jeszcze sceny żywcem z "Gwiezdnych Wojen", "Dnia Niepodległości", "E.T.", i wielu innych.

Słuchajcie - nie znacie takiej gry. Trzeba ją mieć przynajmniej do kolekcji, żeby pokazać komuś, że tego typu gry robi się chociaż dla jajek. Doskonała zabawa na przyjęcie - nie tylko dla jednej osoby, z przyjemnością popatrzycie na wyczyny innych. A po trzecie, to jedna z najbardziej jajcarskich gier dla jednej osoby i z przyjemnością też gra się w nią samemu.

Grabarz

PlayStation **8**

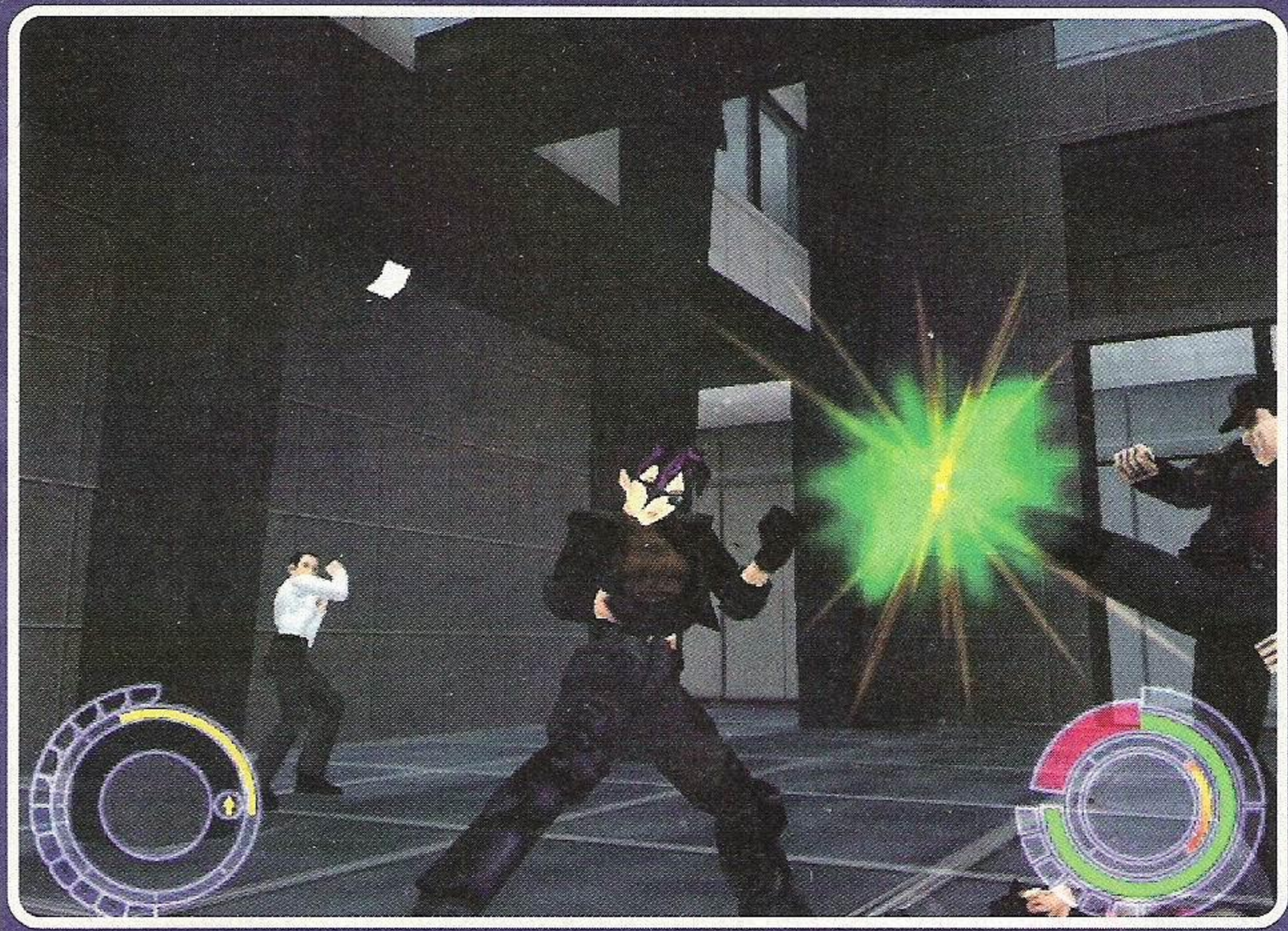
GRAFIKA 7
DŹWIĘK 9
MIÓD 8

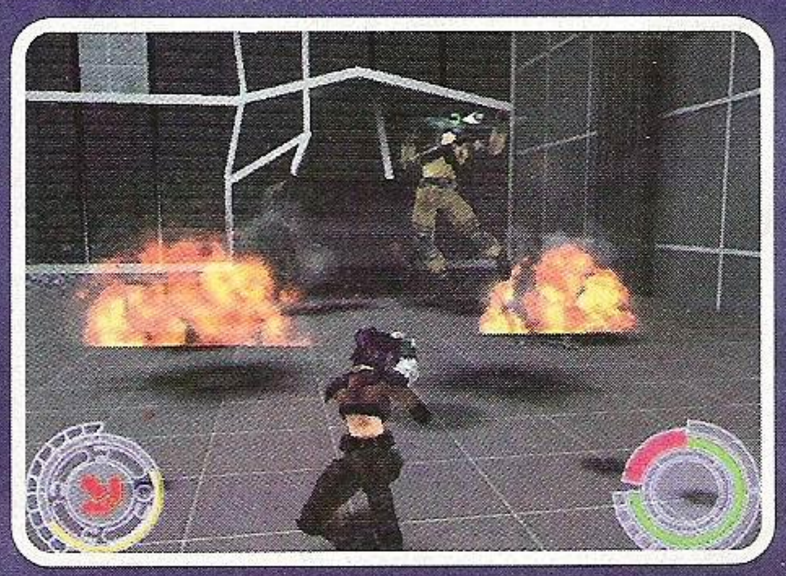
Wydawca: Titus
Producent: Polygon Magic
Liczba Graczy: 1
Termin: Marzec
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

ONI

Gra Bungie uznawana była przez niektórych jako tytuł, który miał pokazać możliwości PS2. Wszyscy słyszeliśmy o świetnej animacji postaci, jej realistycznym zachowaniu i oryginalnym systemie walki wręcz oraz tej przy użyciu broni strzeleckiej. Ponadto gra miała kojarzyć się z filmem "Ghost in the Shell" i być ukłonem w stronę innych produkcji anime.
Z radością donoszę więc, że wszystkie z powyższych obietnic zostały spełnione. Wszystkie, za wyjątkiem jednej. Bo ta gra nie pokazuje możliwości PS2. Zaledwie uchyla ich rąbka.

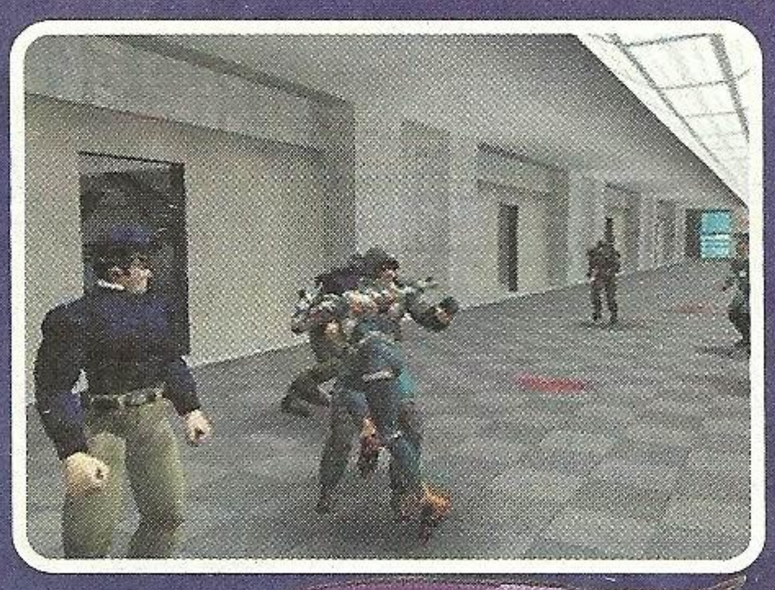
Bohaterka gry - Konoko w bardzo wielu kwestiach przypomina major Kusanagi z "Ghosta". Pracuje w specjalnym oddziale TCTF zajmującym się zwalczaniem przestępczości zorganizowanej i jest dosyć niepokorna. Od samego początku wiemy, że nie jest całkiem zwyczajną osobą - jej wejście do akcji bacznie śledzą: wysoko postawiony przedstawiciel TCTF oraz pewien naukowiec. Czyżby kolejny eksperyment? Raczej. Fabyła w grze jest, ale nie odgrywa tak ważnej roli jak możnaby się tego spodziewać. Śledzimy ją niejako mimochodem. Dopiero podczas przedostatniej misji występuje możliwość dokonania wyboru wpływającego na losy ostatniej walki z Muro, ale to trochę za mało aby poczuć, że ster wydarzeń mamy w ręku. W grze przede wszystkim chodzi bowiem o to, żeby jak najfajniej załatwić przeciwników. Żadnych wątpliwości w tej materii nie pozostawili architekci wnętrz i zewnętrz występujących w ONI. Te są bowiem zawsze duże i zawsze puste, wyjąwszy mnożących się niczym robactwo strażników i oprawców z organizacji przestępczej kierowanej przez gościa imieniem Muro.
Eksterminację przeciwników uprzyjemnia bardzo przemyślany system walki, który początkowo może wydawać się zbyt skomplikowany w porównaniu do innych gier na PlayStation. Wykorzystane są tu wszystkie przyciski pada, łącznie z R3 i L3, obsługiwana jest też gałka analogowa do ustawiania kamery (zwykle ustawia się za plecami bohaterki). Na szczęście przed rozpoczęciem prawdziwej rozgrywki, gdzie walczy się na śmierć i życie, Konoko zmuszona zostaje do odbycia krótkiego treningu uczącego zarówno sposobów poruszania się jak i walki. Konoko może skradać się, biegać i puszczać się sprintem (każdy kolejny sposób przemieszczania się jest bardziej hałaśliwy od poprzedniego) w ośmiu kierunkach - oczywiście animacja biegu do tyłu i do tyłu na ukos różni się od tego w jaki sposób Konoko biegnie na przykład w lewo lub prawo. Jest możliwość turlania się do przodu, do tyłu, na boki i możliwość robienia wślizgów; Konoko potrafi też zrobić fiflaka do tyłu na rękach, salta do tyłu i do przodu, skakać, zadawać kopniaki, ciosy pięścią i wykonywać rzuty. Potem dochodzą też bardziej fachowe akcje - można na przykład rozbroić przeciwnika podbiegając do niego i wykonując kombinację przód plus ręka (a później także - noga), dzięki czemu Konoko np. chwyta za broń trzymaną przez wroga, wyłamuje mu rękę i przewraca gościa jednocześnie zatrzymując jego spluwę. Inne - równie efektowne akcje to możliwość zebrania leżącej na ziemi broni w ruchu. Wystarczy rozbiec się i zrobić wślizg, po czym w odpowiednim momencie nacisnąć R3 aby Konoko we wślizgu złapała za leżący tam karabin plazmowy i mogła zacząć strzelać jeszcze sunąc po podłodze. Albo ta akcja z "Matrixa", kiedy podczas sławetnej masakry w biurowcu Keanu chwyta leżące na ziemi M16 wykonując fiflaka do przodu i zaczyna z niego strzelać. W ONI możemy podnieść leżącą na ziemi za naszymi plecami broń robiąc podobny manewr. Nie muszę dodawać, że takie akcje są bardzo efektowne i pomimo, że początkowo ich wykonywanie może być trochę kłopotliwe , to po pewnym czasie robi się je już machinalnie. Aby dodatkowo podnieść atrakcyjność walk z niemal każda nową misją Konoko uczy się nowych ciosów, których sposób wykonania pojawia się w dzienniku przywoływanym poprzez naciśnięcie Selectu. Z bardziej efektownych należy tu wymienić wykonywany z biegu rzut, w czasie którego Konoko łapie przeciwnika za szyję i zakręca się na niej kopiąc stojących dookoła przeciwników. Tyle miejsca poświęciłem tu na opisanie samych czynności bohaterki gry. I nie jest to kwestia przypadku. To właśnie one stanowią lwią część ONI. Cała reszta, rozgrywająca się w niebrzydkich, ale monotonnych lokacjach jest przy tym blada. No może poza arsenałem broni zaproponowanych przez autorów. Spluwy są pomysłowe i efektowne w użyciu. Dzielą się na dwa rodzaje - energetyczne i balistyczne i właśnie tego rodzaju amunicję napotykamy w grze. Dzięki ograniczeniu rodzajów amunicji do dwóch możemy dosyć efektywnie zarządzać naszym orężem, co jest tym ważniejsze, że Konoko może mieć przy sobie tylko jedną broń. Co gorsza, pokonani przeciwnicy oraz porzucany przez nich sprzęt po jakimś czasie znika, więc wszelkie decyzje dotyczące ekwipunku należy podejmować na bieżąco. Z





WSKAŹNIKI

Bardzo ważną rolę w grze odgrywją dwa bardzo estetyczne i bardzo funkcjonalne wskaźniki. Są one umieszczone w obydwóch dolnych rogach ekranu i podają nam na bieżąco dosłownie wszystkie ważne dla nas informacje.
Kolejno wskaźnik z lewej strony to (patrząc od zewnętrznej warstwy) liczba magazynków jakie możemy mieć ze sobą. Sześć górnych symbolizuje liczbę posiadanych magazynków do broni balistycznej i ma kolor czerwony, a sześć dolnych to liczba magazynków do broni energetycznej. Następna warstwa to radar. Żółta kreska pokazuje na nim niczym na kompasie kierunek, gdzie znajduje się nasz cel - czym dłuższa jest ta kreska, tym bliżej jesteśmy. Mała strzałeczka obok symbolizuje naszą pozycję względem celu misji w orientacji wertykalnej (czyli czy jest on pod nami czy też nad nami). Ostatni pierścień to stan amunicji w aktualnie posiadanej broni. W środku znajduje się jeszcze miejsce symbolizujące czy broń jest wyciągnięta (symbol odpowiedni dla rodzaju broni) czy też nie (puste kółko).
Wskaźnik z prawej strony to kolejno - patrząc od zewnętrznej warstwy - sześć okienek na dole to liczba posiadanych przez nas spray'ów leczniczych (podobnie jak z magazynkami do broni możemy ich mieć maksimum sześć), drugi pasek symbolizuje stan tarczy, a ostatni - niewidzialność. Druga warstwa pierścienia to stan zdrowia Konoko. Normalnie można naładować go do poziomu 3/4. Jeżeli jednak użyjemy leczniczych spray'ów tak, że zdrówko przeskoczy ponad 3/4 to Konoko staje się bardziej efektywna w walce, ale stan energii miarowo spada aż do osiągnięcia poziomu 3/4. Ostatni pierścień wskazuje stronę, z której Konoko jest atakowana, a w samym środku wskaźnika znajduje się okno przedmiotów do podniesienia. Jest ich w grze mało i aktywują się same, ale już są.



bardziej oryginalnych broni należy wymienić wyrzutnię samonaprowadzających się rakiet (po sześć w salwie); jest też rtęciowy łuk wystrzeliwujący drzazgi zamrożonego metalu - powalają one większość oponentów jednym trafieniem (super sprawą jest to, że po każdym strzale łuk musi ponownie zamarznąć przez co nie można z niego strzelać przez kilka sekund) oraz działko wystrzeliwujące żywą istotę poszukującą najbliżej znajdujących się istot i wysysające z nich siły życiowe. Poza tym jest pistolet, pistolet maszynowy, wspomniany już karabin plazmowy wystrzeliwujący fajne pociski, miotacz energii boleśnie rażący trafiane jego strumieniem ofiary, a także pistolet energetyczny wysyłający wiązkę energii ogłuszającej na chwilę trafione osoby (można wtedy do nich podbiec od strony pleców i wykonać rzut polegający na złapaniu za ręce z tyłu, sprowadzenie przeciwnika do parteru i złamanie jego kręgosłupa poprzezwbicie stopy w jego podstawę).

Akcja gry podzielona jest na piętnaście poziomów, które z kolei podzielone są na podpoziomy wyznaczane przez automatycznie zapisywane stany gry.

Gra niestety nie wygląda jak tytuł nowej generacji. Wszystko jest tu zbyt puste, a bardzo często jedyne elementy scenografii to biegnący w stronę Konoko przeciwnicy. Miłym dodatkiem jest wprowadzenie sojuszników w postaci strażników i innych funkcjonariuszy, którzy wspierają naszą bohaterkę w walce z ludźmi Muro.

Sama postać Konoko jest całkiem w porządku. Dziewczyna ma charakter, potrafi o siebie zadbać i przebiera się w kilka różnych strojów. Poza tym aktorka użyczająca jej swego głosu dosyć dobrze wczuwa się w jej rolę.

Przy okazji należy dodać, że cała oprawa dźwiękowa towarzysząca ONI jest nienaganna. Ciekawe, ostre motywy muzyczne zwracają uwagę na ważniejsze wydarzenia, nie brak ambientowych pogłosów i dźwięków oraz tekstów rzucanych przez wrogów i sojuszników. Nic nadzwyczajnego, ale za to porządna rzemieślnicza robota.

W całej tej grze nie widać tak naprawdę niczego co miałoby kogokolwiek przekonać, że oto mamy przed sobą grę pokazującą moc obliczeniową PS2. Mamy tu zamiast tego do czynienia z bardzo wierną konwersją z PeCeta. Dobra gra, ale nie wybitna.

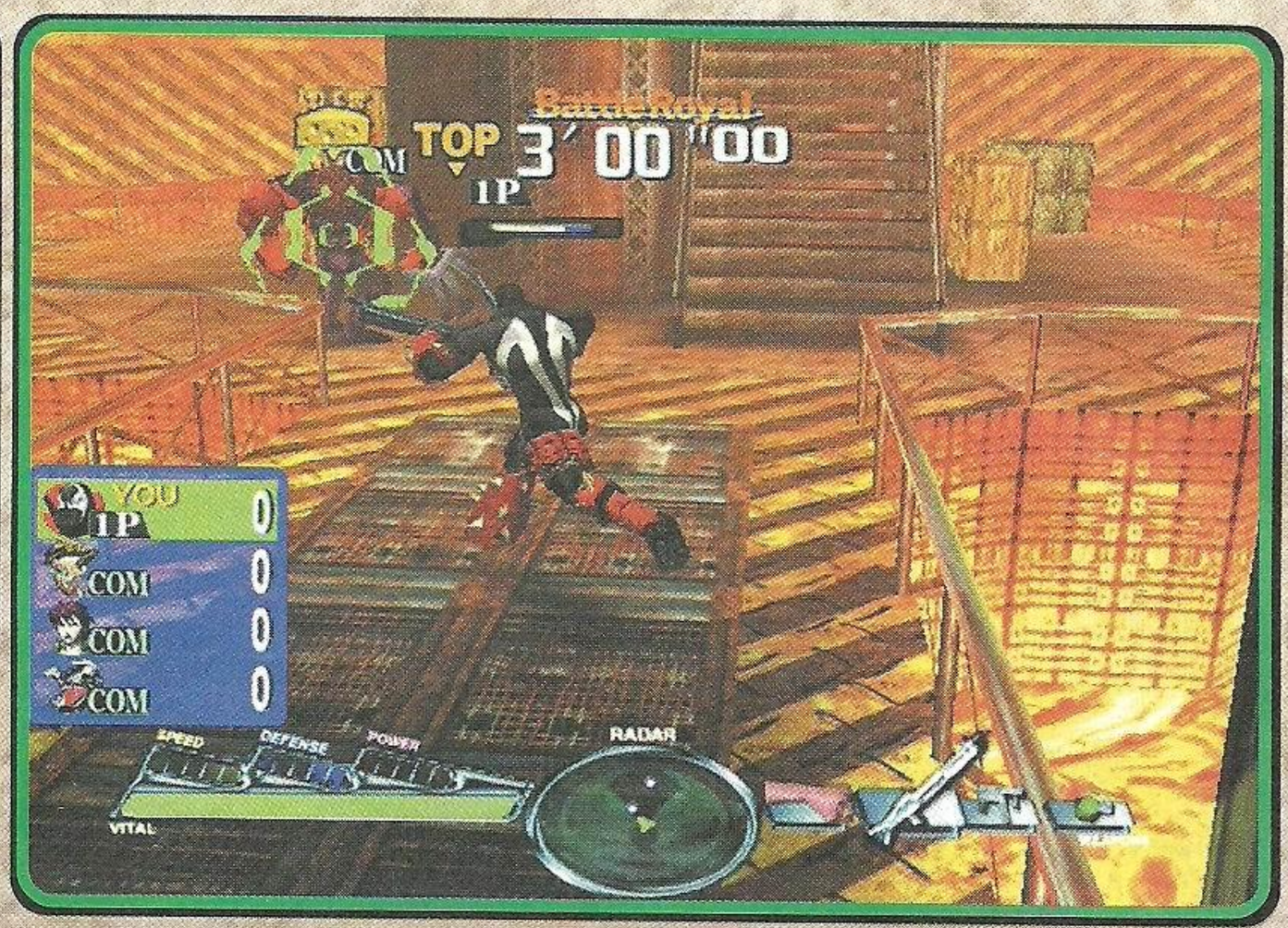
Banan

PlayStation 2 **8**

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 7
MIÓD 8

Wydawca: Rockstar
Producent: Bungie
Liczba Graczy: 1
Termin: Marzec

Wykorzystuje: Memory Card - 8Mb, Dual Shock 2



Otóż nie wiem czy wy wiecie co było największym wynalazkiem Zulusa Czaki, słynnego afrykańskiego wodza? Swego czasu zrewolucjonizował on wojny afrykańskie, wpadłszy na pomysł, że właściwie wrogów można... zabijać! Nikt przed nim na to nie wpadł i w dzielnej Afryce plemiona walczyły do ogłuszenia.

AND THE WHOLE WORLD IS READY FOR SPOOOOOŁN!

Niesamowita, klimatyczna na maksa grafika. Wykonanie postaci jest cudowne - świetnie się ruszają, no i wyglądają jak swoje komiksowe odpowiedniki. Praca kamery sprawia czasem kłopoty, ale można na to przymknąć oko. Jest nawet sporo trybów gry, dzięki czemu SPAWN nie powędruje na półkę już po pierwszym wieczorze. No i jatka na 4 osoby... Jeszcze jedno - za nic w świecie nie podłączajcie czterech padów z wibratorami! Pobór mocy jest wtedy tak duży, że istnieje spore prawdopodobieństwo, że zasilacz w DC strzeli. I będzie kłopot, a tego chyba nie chcemy... [G-Ash]

SPAWN

SPAWN: IN THE DEMON'S HAND pokazuje zaś, że zabijanie wrogów raz, to jakby wcale ich nie tknąć. SPAWN to oczywiście kolejna próba przeniesienia na konsolę słynnego, murzyńskiego superbohatera, bohatera komiksów dla dorosłych. Al Simmons, członek oddziału specjalnego, zostaje podstępnie zamordowany i wraca z piekła by pomóc Malebolgii, czyli Demonowi Demonów stworzyć armię piekieł. Malebolgia mówi tak (cytat z pamięci): "Wrócisz z powrotem na Ziemię i będziesz zabijał największych psychopatów i morderców ludzkości. Oczywiście - możesz ich zostawić w spokoju, ale oni będą szaleć jak tylko im się zachce. Zabijając ich zaś przyspieszasz godzinę mej chwały. Wszyscy oni trafiają do mnie i czekają na sygnał wymarszu". Tak oto Simmons wraca i podejmuje decyzję wykołowania Malebolgii. Czy mu się uda? Nie wiadomo, bo seria się jeszcze nie skończyła. Wiadomo zaś, że jeden z pierwszych komiksów, do którego scenariusz pisał jego rysownik (Todd McFarlane) jest supertworzywem do filmów, gier i całego chorego klimatu. Nic więc dziwnego, że mamy SPAWNa na Dreamcasta. Rozwieję od razu wasze wątpliwości - ta gra to party game dla dorosłych. Mamy areny, na nich zawodników i walczymy kto kogo najprędzej zrypie, za pomocą porozwalanych na arenie powerupów. Stara śpiewka.

A z kim walczyć? No właśnie. Idea była taka, by zabawić się chorym klimatem tak ostro, jak tylko się da. Zwerbowano więc wszystkie demony dostępne w grze, dodatkowo samego Simmonsa i jego formę Pomiotu, czyli Spawna. Każda z postaci ma swoje pięty achillesowe oraz mocne strony. No a oprócz tego mogą zbierać po arenach różne prezenty: podniesienie wartości pancerza, regeneracja energii, zwiększenie szybkości i mocy broni. Postaci w całej grze jest kilkadziesiąt, jednakże nie jest to takie kilkadziesiąt a la TEKKEN - każda dopracowana, a raczej kilkadziesiąt a la POKEMON - wszystkie podobne. Postacie dzielą się generalnie na duże i małe. Duże - wolne, a silne. Małe - odwrotnie. Ale do tego jest oczywiście bajer, bo nie wszystkie przedmioty, a także nie wszystkie postacie, odkryte są od razu. Trzeba trochę pograć i poodkrywać. A jest co, bo przedmiotów będzie koło stówy, a postaci kilkadziesiąt. Ostra sprawa, nie?

Ale jak to wszystko wygląda? Otóż wygląda przepięknie. Najpierw strona tytułowa i filmik. Na filmiku początkowym płaszcz Spawna wygląda najlepiej ze wszystkich wersji jakie widziałem. A potem strona tytułowa i najgrubszy głos na świecie mówi: SPHOOOOOOOOOOON (czyli Spawn). Tego "Sphoooon" nie zapomni się chyba do końca życia. Ale dobra. Idziemy w grę. Projekty postaci, poziomów, tel - absolutnie rewelacyjne. Krwista czerwień, gry świateł - czadzik. Graficzny cud. Poziomy w formie zakazanych grot, piekielnych czeluści, chorych laboratoriów, cmentarzy, budowy w centrum miasta - każde miejsce aż tchnie chęcią rozerwania czegoś na strzępy. Ach i uch... I wtedy wpada na tę arenę nasza postać i... cały czar tej gry pryska.

Proszę Szanownych Państwa, nie do opisania jest jak potężnie zawala tę grę praca kamery. Dosłownie się rozpłakałem. Muzyka bajeczna - lekki thrash, bajerancko pasuje do wygrzewu. Grafika - przenajpiękniejsza. Sterowanie - da się znieść. I kamera - potwór. Słowa nie opiszą. W trakcie gry dosłownie nie masz szans wyczuć w którą stronę celuje twoja postać. A jak już ustalisz, okazuje się, że właśnie dostałeś w maskę od kogoś z tyłu i znów trzeba ustawiać kamerę, bo cię odkręciło, albo wywaliło w piach. To nic, że jest przycisk, który ma ustawiać kamerę idealnie za tobą. Nie zawsze mu się to udaje, bo kto ma czas stać i czekać, aż kamera łaskawie podjedzie.

Tak więc widzicie - opcji kupa, grafika rewelacyjna... A kilka osób po prostu zwaliło maksymalnie pracę kamery. Czar pryska. Jego resztki trochę mnie opryskały. I trudno mi oceniać... Gra jest średniacka i nie do gry. Ale z drugiej strony, gdy gra się z kimś, on też ma trudno. Ja bym kupił, cholera. Ale spoko daję 7 - grafika wywindowała. Miód ma na 6.

Grabarz

Dreamcast **7**

GRAFIKA 9
DŹWIĘK 7
MIÓD 6

Wydawca: Eidos
Producent: Capcom
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Marzec
Wykorzystuje: VMU, Jump Pak

UNREAL TOURNAMENT

PeCetowy UNREAL TOURNAMENT to bezsprzecznie jedna z najlepszych strzelanin fpp wszech czasów. Ma wszystko to, o czym marzy wiele innych gier: wspaniała grafikę, kapitalną miodność i to coś, co czyni tę grę maksymalnie grywalną.

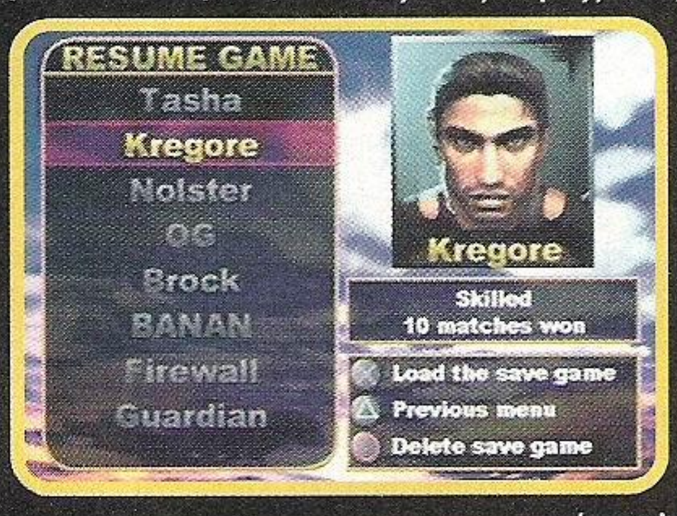
Do dziś posiadacze komputerów PC spierają się, która z gier jest lepsza: UNREAL TOURNAMENT czy QUAKE III. Trudno jednoznacznie odpowiedzieć na to pytanie - obie gry mają swoje wady i zalety, a w końcu każdy ma swój gust. Jeśli chodzi o mnie, to na PeCecie bardziej przypasował mi UT. Z przyjemnością więc zabrałem się za wersję na PlayStation 2.

Samotnemu graczowi UT oferuje doskonały tryb kariery. Znajdują się tu cztery warianty gry: deathmatch, domination, assault i capture the flag. A więc po kolei. Deathmatch to tradycyjna rzeźnia każdy-na-każdego. Domination to walka zespołowa polegająca na zaznaczaniu okreslonych punktów. Assault to także jatka zespołowa, w której jeden z teamów atakuje fortyfikacje, a drugi się broni. Wreszcie zespołowy ctf polega na zabraniu flagi przeciwnika z jego bazy i doniesieniu jej do swojej. Dzięki aż czterem trybom gra przez długi czas nie ma prawa się znudzić. Naturalnie większość opcji można dowolnie modyfikować, dostosowując grę do swoich preferencji. Inteligencja przeciwników, jak i partnerów jest dość wysoka (szczególnie, gdy zmienimy jej poziom na wyższy) i trzeba się będzie ostro napocić, by dorównać im kroku.

Ale warto.

Areny dosyć wiernie przeniesiono z wersji PC, dołączając przy tym bonus pack. Tu i ówdzie ucięto drobne detale, by zmieścić całość do pamięci konsoli, ale i tak jest dobrze. Walka toczy się na piracki statku, w kosmicznej bazie, w tunelach pod ziemią i na tajemniczej wyspie wypełnionej palmami. Poziomy są zaprojektowane z polotem i znawstwem, a jest ich ponad 50. To naprawdę sporo.

Epic Megagames udało się dokonać cudu: przy pomocy Duala grą steruje się rewelacyjnie. To pierwsza strzelanina fpp na konsole, przy której problemy ze sterowaniem znikają praktycznie od razu. Jedna gałka kieruje ruchami, a druga rozglądaniem się. Przyciski to strzały, zmiana broni i tak dalej. Wszystko jest przyjemne, intuicyjne i dobrze zaplanowane. Przyciski są świetnie rozłożone, a reakcje na nasze ruchy błyskawiczne. Kolejnym plusem jest możliwość podpięcia do konsoli myszki oraz klawiatury USB i sterowanie postacią przy ich pomocy. No, ale trzeba najpierw mieć takie zabawki. Tak więc nawet przy pomocy pada zabawa jest znakomita. Nie obyło się bez pomocy autorów - gdy podniesiemy głowę i puścimy gałkę, wraca ona do standardowej pozyjcji. Jest także pomoc przy namierzaniu nieprzyjaciół, malutki autotargeting, ale on akurat jest tu (czyli na padzie) wskazany. W każdym razie gratulacje.



Grafika...Hmph. Rozczarowanie. To ma być kombajn ruszający 70 milionów poligonów? UT wygląda lepiej na PeCecie. Powiem więcej - on wyglądał lepiej rok temu. UT na PS2 pracuje w rozdzielczości 640 x 480 przy 20 klatkach na sekundę. No i czasem rwie. Niektóre tekstury i efekty wyglądają słabo w porównaniu do PeCetowych odpowiedników. Małe rozczarowanie, prawda? Cóż, takie są prawa konwersji z innego sprzętu. W 90% przypadków nie dorównują one oryginałowi. Niemniej jednak UT wygląda dobrze i zachowuje się poprawnie, ale nie rewelacyjnie. Za to dźwięk jest bez zarzutu - świetnie pasujące do walki pulsujące techno i uzupełniające je pokrzykiwania oraz efekty strzałów i wybuchów.

Multiplayer jest, a jakże. Do 4 graczy na podzielonym ekranie. Szkoda, że grafika wtedy zwalnia. Ale zabawa jest niezła. Można jeszcze kupić kabelek I-Link i połączyć 2, 3 lub 4 konsole PS2 ze sobą w sieć. Wtedy już nic nie powstrzyma masakry na ekranie.

UNREAL TOURNAMENT to udana konwersja z Pieca na PS2. Niestety - nie wzbogacona w stosunku do pierwowzoru. Ale to w dalszym ciągu świetna gra.

Gulash

PlayStation 2 **8**

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 8
MIÓD 9

Wydawca: Epic
Producent: Epic
Liczba Graczy: 1-4
Termin: marzec

Wykorzystuje: Memory Card 8Mb, I-link, klawisz i mysz USB

(C-12) Final Resistance

Porucznik Vaughan był bardzo, bardzo dobrym żołnierzem. Odznaczał się niezwykła odwagą, dobrymi umiejętnościami strzeleckimi i bezgranicznym posłuszeństwem. Jego kariera miała się właśnie w najlepsze, kiedy nasza planeta stała się celem inwazji obcych istot. W ramach wynagrodzenia za długie lata owocnej służby dowództwo oszpeciło więc twarz Vaughana brzydką blizną biegnącą przez pół policzka i wszczepiło mu eksperymentalnie oko obcej istoty, żeby sprawdzić czy będzie z tego jakiś pożytek. Aż dziw bierze, że tylu młodych ludzi nie bardzo godzi się na służbę wojskową, prawda?

Nowe dzieło Cambridge Studios, firmy rozsławionej świetnymi grami o przygodach Danny'ego Fortesque, scenariuszowo wypada o wiele, wiele niżej niż wspominane już przygody jednookiego szkieletu. Bo co powiecie na samotne stawianie czoła armiom złowrogich najeźdźców z kosmosu, którzy obracają ludzi w bezmyślne, siejące zniszczenie istoty?

Oczywiście temat inwazji z kosmosu jest stary jak świat co usilnie stara się udowodnić Erich von Daniken wskazując na okrągłe bańki wokół głów, malowanych jeszcze przez jaskiniowców, ludzików. Pomimo, że sprawa jest już bardzo oklepana, to jeszcze pojawiają się próby ciekawego jej ujęcia. Wystarczy przypomnieć sobie perełki Eda Wood'a pokroju "Ósmy plan z kosmosu". Nie jest to oczywiście jedyna metoda jego "sprzedania", ale odrobina dystansu byłaby wskazana. A tego niestety w C-12. Gra niestety nie zrywa z niechlubną tradycją pokazywania strony, którą reprezentujemy w niekorzystnym świetle. Obcy występujący na początkowych poziomach są tak straszliwie nieruchawi i głupi, że aż żal bierze na myśl jak niski poziom musieli prezentować wysłani do boju z nimi ziemscy obrońcy.

Gra jest podzielona na ponad dwadzieścia misji poprzedzonych długimi, tekstowymi wstępami oraz zrobionymi przy wykorzystaniu real-time'owego engine'u wstawkami. Miejsce akcji to zrujnowane dzielnice futurystycznych miast, podziemne korytarze i wnętrza różnych dziwnych kompleksów. Niestety strona graficzna gry nie robi zbyt dobrego wrażenia. Z jednej strony - specyficzna, ponura estetyka lokacji zostaje zachowana na odpowiednim poziomie, ale z drugiej czasami rozpikselowujące się obiekty i wielkie kwadraty wyskakujące z nieforemnych sylwetek obcych rażą aż nadto. A szkoda, bo widząc wcześniejsze dokonania Cambridge Studios można było spodziewać się czegoś więcej. Nie twierdzę tu, że lokacje nie mają specyficznego klimatu. Co więcej - niektóre z nich robią naprawdę niezłe wrażenie (czasami przypominają akcje rodem z "Obcego 2"). Ale nie wygląda to tak dobrze jak powinno. Chociaż na plus zaliczyłbym krótki czas ich doładowania lokacji.

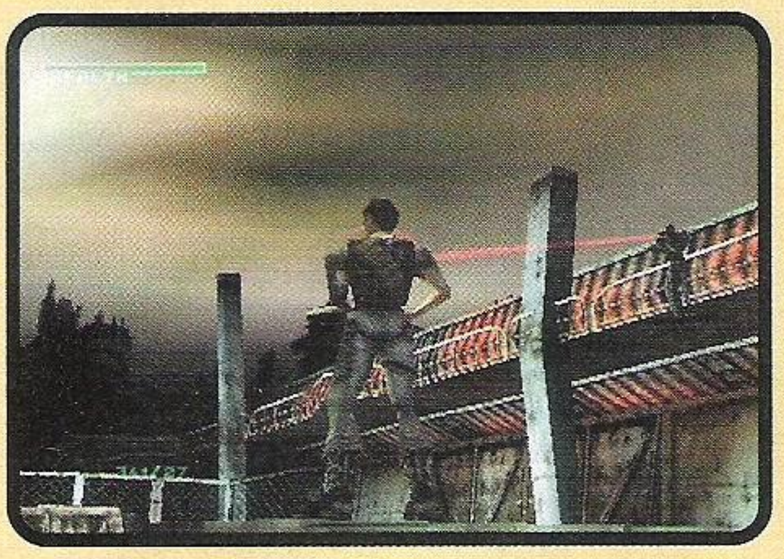
Największym zaskoczeniem było dla mnie spapranie pracy kamery. Już w MEDIEVIL 2 coś się w tej kwestii zepsuło, ale w C-12 kwestia źle ustawiających się kamer wysunęła się na pierwsze miejsce w kategorii najbardziej przeszkadzających bugów.

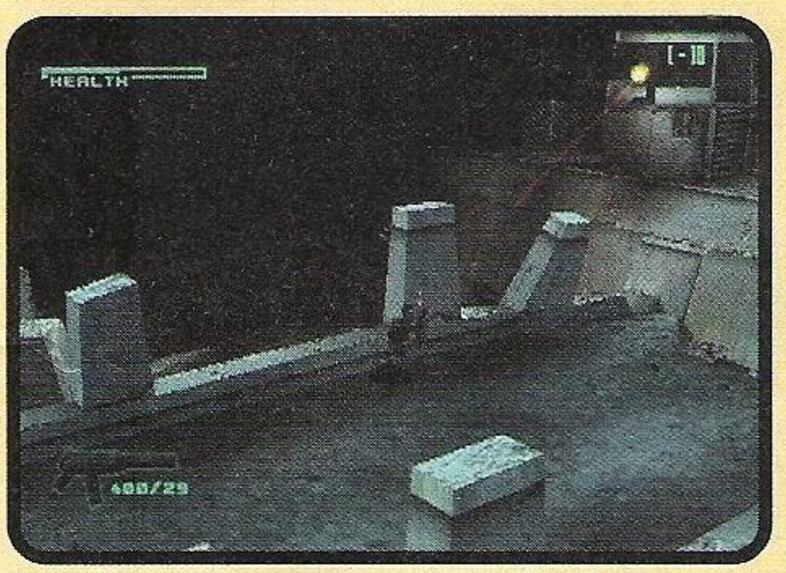
W C-12 gracze mają do dyspozycji dwa widoki. Podstawowy - w którym poruszamy się po ekranie czyli tpp, oraz informacyjny - fpp. W przeciwieństwie do większości gier praktykujących tego rodzaju rozwiązanie obydwa są tutaj zrealizowane na przyzwoitym poziomie. Ale pojawiają się problemy przy ich przełączaniu.

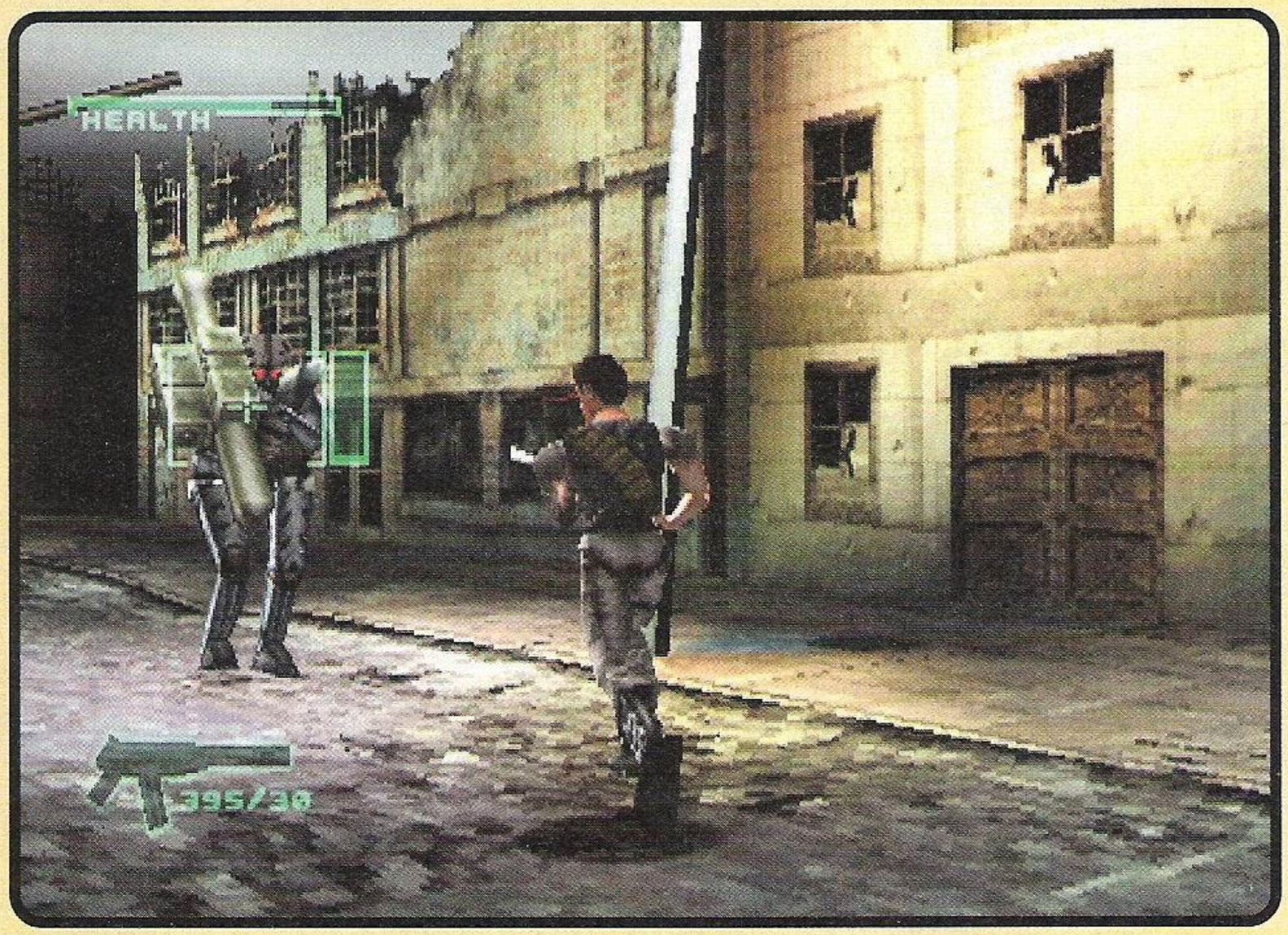
Poruszając się po terenach akcji możemy przykucać dzięki czemu Vaughan zaczyna się skradać, strafe'ować po wycelowaniu broni w konkretnego przeciwnika no i normalnie chodzić. Pierwszy problem pojawia się przy strafe'owaniu. Jeżeli w zasięgu naszej broni znajduje się jakiś przeciwnik, porucznik usłużnie wycelowuje w niego broń, ale raz że łatwo jest zgubić namierzanie, a dwa że kamera rzadziej niż częściej pokazuje akcję z najlepszego kąta, więc czasem prujemy w ścianę sądząc, że pociski targają ciałem wroga. Sytuacji nie ratuje możliwość ręcznego

SKANOWANIE forma umysłu wzbogacenia

Po przejściu w tryb first person na naszym ekranie pojawia się wiele różnych informacji. Obce oko służy nam za podstawowe źródło informacji na temat otoczenia oraz napotykanych wrogów. Po najechaniu celownikiem na ważniejsze obiekty pojawiają się informacje na ich temat, a po zahaczeniu w tym widoku jakiegoś przeciwnika lub pojemnika z amunicją czy zdrowiem wyświetla się krótka charakterystyka. W przypadku obcych możemy dowiedzieć się z kim mamy do czynienia, w co jest on uzbrojony itd. W trybie tym możemy też dosyć precyzyjnie celować z posiadanej broni. W późniejszym poziomach oko staje się podstawowym narzędziem do zwiedzania nowych korytarzy - po wejściu w zakręt przerzucałem się od razu w ten tryb aby ocenić czy grozi mi jakieś niebezpieczeństwo czy nie. Niestety są kłopoty po przełączaniu widoku czasami nie możemy iść przed siebie, bo okazuje się, że Vaughan jest odwrócony w zupełnie innym kierunku.







ustawiania kamery przy pomocy gałki analogowej widok bardzo szybko sam przestawia się z powrotem na "bardziej" dogodny. Jest to mocno frustrujący problem, który swoją ohydną naturę zdradza zwłaszcza podczas starć, kiedy na ekranie jest więcej obcych.

Kamera zwykle stara się pokazywać wydarzenia spoza pleców bohatera, ale nie brakuje momentów kiedy odsuwa się w celu przedstawienia jakiegoś innego widoku. Na przykład podczas scen, kiedy Vaughan musi niepostrzeżenie przebyć labirynt pomiędzy droidami. Ponadto w grze kilkakrotnie zasiadamy za sterami ciężkich działek - wtedy tryb także przeskakuje na widok fpp.

Wygląd przeciwników oraz rodzaje uzbrojenia do pacyfikacji nie są szczególnie oryginalne. Po prostu prujemy z najcięższych w danym momencie zebranych spluw. Przydałoby się tu większe urozmaicenie niż bronie strzelające takimi kulkami, owakimi promyczkami i siakimi wiązkami. Chociaż może ci blokowaci przeciwnicy nie zasługują na nic więcej...

Rozgrywka toczy się według utartych schematów. Pokonać taki teren i zdobyć kartę, która otworzy drzwi prowadzące dalej. Uratować zamkniętych za barierą energetyczną ludzi. Napełnić paliwem transportowiec. Zabić bossa. Obejrzeć bardzo marne outro. Na szczęście znalazło się też miejsce kilku fajnych pomysłów. Przede wszystkim - oko. Jest mocarne i nadaje grze charakteru. Dosyć dobrym rozwiązaniem jest wprowadzenie tarczy osłaniającej przed pociskami (chociaż ma ona także działanie ofensywne). Poza tym zdarzają się w C-12 ciekawe zwroty akcji. Czasami aż zbyt ciekawe trzeba przyznać.

Podobnie jak MEDIEVIL'a, tak i C-12 da się ukończyć w mniej niż dziesięć godzin. Czy to dużo, czy mało zależy od waszego apetytu na gry tego rodzaju. Bo pomimo, że najnowsza gra Cambridge Studios nie należy do najlepszych w swoim gatunku, to trzeba pamiętać, że po niej nie będzie już następców na PSone.

Banan

KOMENTARZ GULAŻA!!!!

C-12 to rzecz głównie dla fanów gatunku. Nie ma w sobie tego magnesu, którym przyciągał sympatyczny i niesforny szkielet Danny. I zdecydowanie nie urzeka w ten sam sposób. Ale gra jest solidna, potrafi wciągać (oraz irytować) i nie da się ukryć, że jest jedną z ostatnich gier tego typu na PSone. A to samo w sobie może okazać się wystarczająco mocnym atutem najnowszej i ostatniej już pozycji na 32-bitową konsolę Sony. [Gul]

PlayStation 7

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 7
MIÓD 7

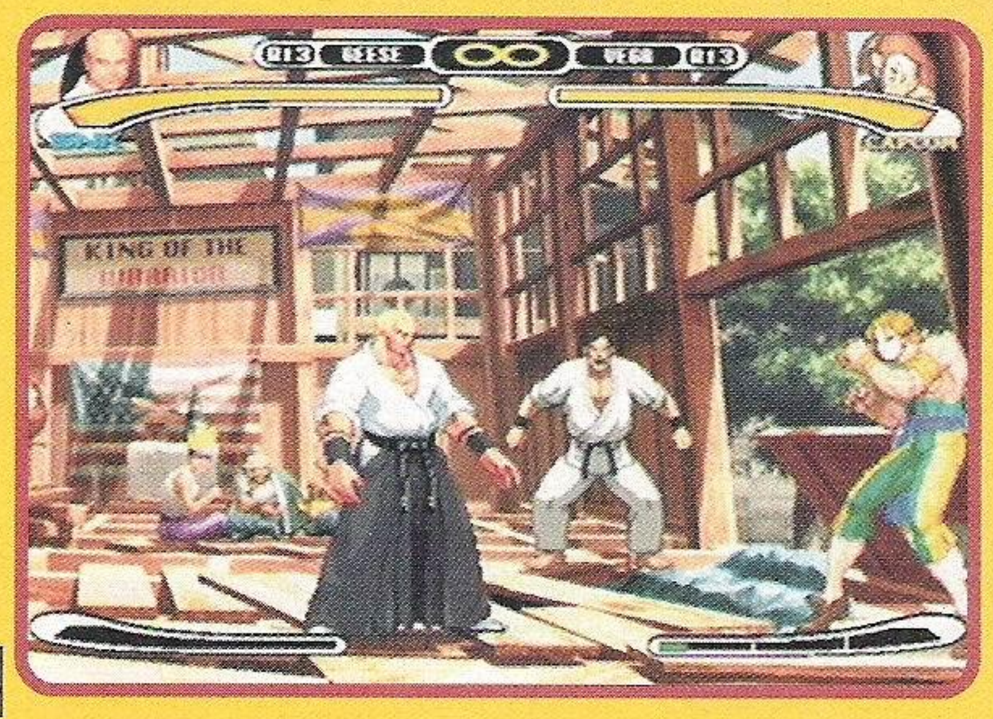
Wydawca: Sony
Producent: Sony Camb.
Liczba Graczy: 1
Termin: Marzec
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

„Wszyscy tego pragnęli... Nikt nie wierzył... ALE TO STAŁO SIĘ NAPRAWDĘ!". W taki oto sposób Capcom zachęca nas do sprawdzenia w akcji swojej kolejnej gry z serii versus. Tym razem jednak wraz z kultowym SNK.

Seria KING OF FIGHTERS firmowana przez SNK, mimo kultowego statusu w Japonii nie jest tak popularna poza granicami Kraju Kwitnącej Wiśni jak Street Fightery. Najwyższy czas, aby nadrobić zaległości i sprawdzić dlaczego Japończycy co roku kupują każdą nową wersję KOF w setkach tysięcy egzemplarzy. Dodatkowym plusem jest obecność ekipy StreetFighterów, którą mamy już przecież opanowaną bardzo dobrze.
Przed walką istnieje możliwość wyboru sposobu, w jaki będą odpalane i ładowane supery. Nazywa się to groove. Jak doskonale wiecie, aby wykonać super-combo w grach Capcom trzeba uprzednio naładować pasek energii specjalnymi ciosami, lub dając się okładać. W grach SNK natomiast power można naładować w dowolnej chwili, pod warunkiem, że nie przeszkodzi nam przeciwnik. Odbywa się to przez wciśnięcie i przytrzymanie dwóch mocnych ataków. SNK groove różni się także jeszcze jednym - w momencie, w którym postać ma minimalną ilość energii, może nawalać superami non-stop. Spróbujcie teraz podejść do takiego gościa...
Kolejnym interesującym elementem jest to, że postacie podzielono na kategorie kierując się ich siłą. Kategorie są cztery, a każdy z zawodników określony jest liczbą od jednego do czterech. Do walki wybieramy zawsze dwóch zawodników, ale suma ich punktów musi wynosić cztery. Tylko od was zależy, czy wybierzecie jedną supersilną postać (Bison?), czy mocną i słabą (Sagat i na przykład Mai) czy dwie średnie (załóżmy że Kyo i Ken). To znakomity pomysł, który rzeczywiście sprawdza się w praktyce. Choć, jeśli chodzi o określenie siły niektórych postaci, to znalazłoby się temat do polemiki.

Jeśli chodzi o system walki, Capcom vs SNK to powrót do starej szkoły. Na bok tagowanie, 200-ciosowe comba zespołowe i 20-sekundowe migotanie ekranu. Chyba można nawet powiedzieć, że autorom udało świetnie się połączyć systemy obu firm. Zresztą one wcale nie różnią się tak bardzo od siebie. Wystarczyło, że wyrzucono najmocniejszą rękę i nogę z systemu Capcom i wprowadzono system kolizji zbliżony do tego z KING OF FIGHTERS. Tu i ówdzie ucięto kilka superów, a część animacji postaci została pozmieniana... Efekt jest niesamowity. Choć jeśli myślicie, że nadeszła rewolucja, to się mylicie - w dalszym ciągu podstawą jest kręcenie kółeczek i pół-kółeczek na joypadzie. Gra jest długa. Multiplayer oczywiście rządzi, ale także i dla samotnego gracza czeka wiele bonusów do odblokowania.
Naturalnie mamy do tego piękną grafikę. Część postaci została narysowa zupełnie od nowa, szczególnie słabiej animowane w serii KOF postacie SNK teraz prezentują się znakomicie. Animacja robi olbrzymie wrażenie, choć SF3 pod tym względem wypada lepiej. Niektóre tła - mimo, że oszczędnie animowane - wyglądają rewelacyjnie, cudownie także brzmi bardzo techniczna (jak na Capcom) ścieżka dźwiękowa i dźwięki. Krótko mówiąc - oprawa jest super.
Gra jest bardzo dobra. Jedyne, czego mi brakuje to więcej nowych mechanizmów. A tych nie zabraknie pewnie w CAPCOM vs SNK 2, które zostało już zapowiedziane. Choć i tak zamierzam odblokować wszystkie sekrety staczając setki (jeśli nie tysiące!) kolejnych walk. Polecam wszystkim fanom.

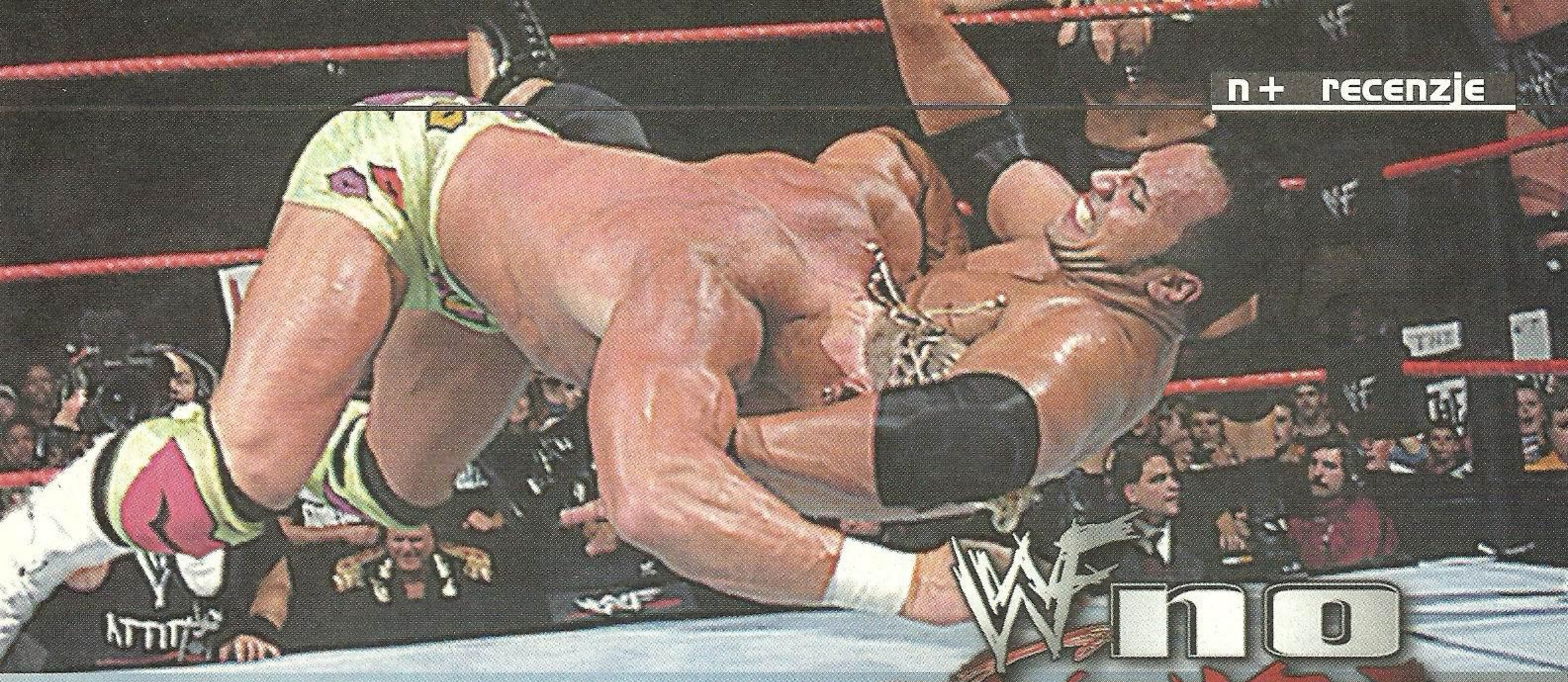
Gulash



Dreamcast **8**

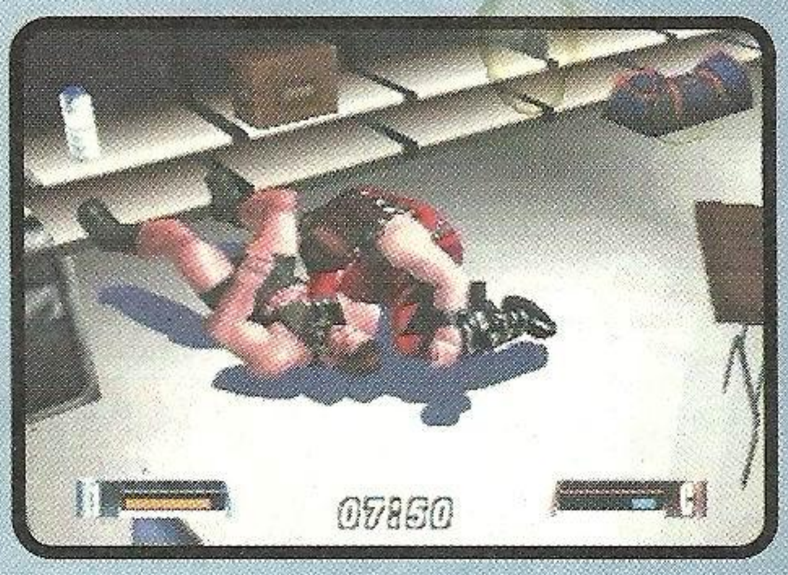
GRAFIKA	8
DŹWIĘK	8
MIÓD	8

Wydawca: Capcom
Producent: Capcom
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Marzec
Wykorzystuje: VMU

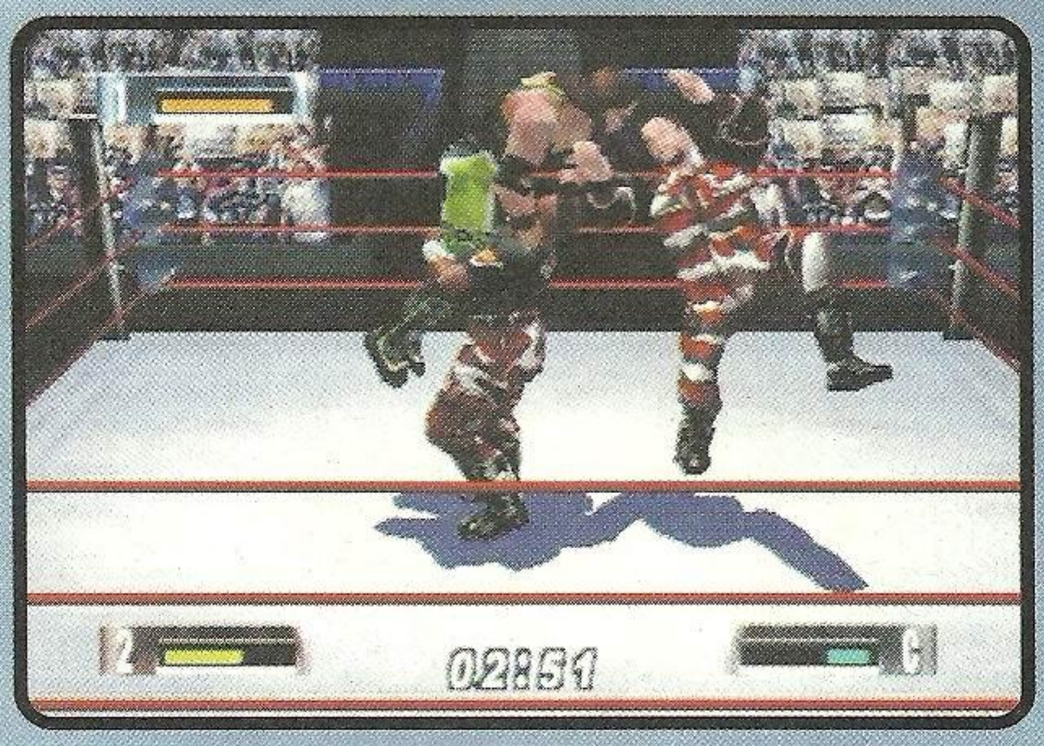


WWF no mercy

Bezlitośnie nadszedł nowy wrestling na N64. Seria ta ma długą historię, sięgającą aż do zamierzchłych czasów WCW vs. NWO WORLD TOUR. Choć nie zmieniły się zasady, to nadal jest najlepszym kawałkiem softu, jaki fan wrestlingu może sobie wymarzyć.



Bez cienia wątpliwości, bez chwili wahania, mogę z całą pewnością stwierdzić, że ta gra jest tym dla posiadaczy N64 czym dla "szaraczków" jest SMACKDOWN 2. Zadziwiające jest jednak to, że te gry są zupełnie od siebie różne. Prezentują zupełnie odmienne podejście do wrestlingu i zabawy nim. Jeszcze bardziej zadziwia to w świetle faktu, że wydawcą jest ta sama firma - THQ. Jeszcze kilka lat temu nie pozostawiano na niej suchej nitki za produkty, które wydawała. W tym również za PSX'owe crapowrestlingi w postaci dawno pogrzebanego WCW THUNDER. Trzeba jednak przyznać, że ich produkcje na wielkie N zawsze były bardzo dobre. Ale na rynku PlayStation do czasu SMACKDOWN nie byli traktowani poważnie. Teraz są wyrocznią dla fanów wrestlingu na obu platformach a właśnie szykują się do ataku na konsole nowej generacji - PS2 i Xbox. Jedyną skazą na ich lśniącej zbroi jest, jak na razie, zupełnie nieudane WWF ROYAL RUMBLE na DC i nic niestety nie wskazuje na jakąkolwiek próbę poprawy. Dreamcast nie jest najlepszym wyborem dla maniaków wrestlingu. Ale ta recenzja jest przeznaczona dla wyznawców Nintendo, a ci akurat nie mają się czym martwić.



GameCube jest wprawdzie w powijakach ale THQ na pewno wyda na ten sprzęt kontynuację serii. Czas jednak przejść do sedna sprawy, czyli do gry samej w sobie.

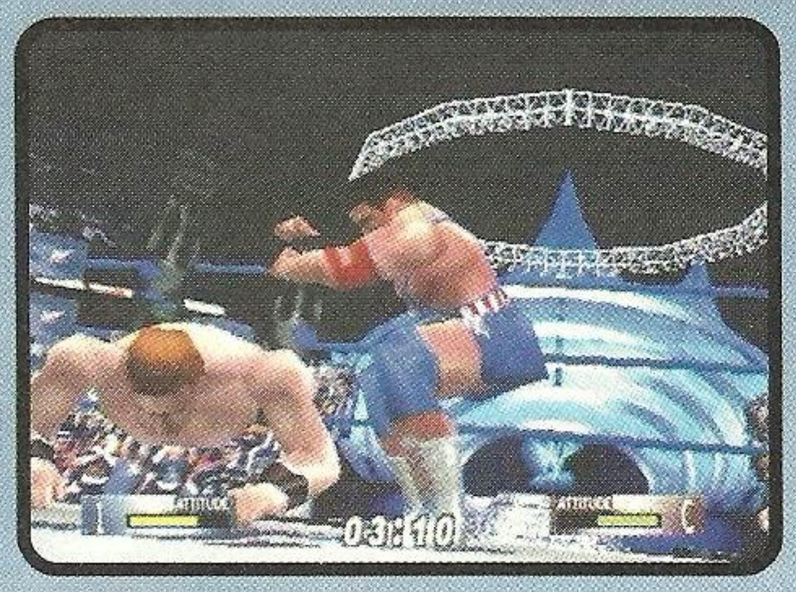
WWF NO MERCY zasuwa na tym samym silniku co poprzednie części. Jest on wprawdzie poprawiony, ale nie spodziewajcie się jakiejś kolosalnej zmiany. Jest jednak wystarczająca aby zrobić pozytywne wrażenie.

Gra nabrała więcej klimatu, jest mroczniejsza (co nie znaczy, że na ekranie nic nie widać), a postacie są lepiej animowane i wyglądają naprawdę super. W każdym szczególe. Popatrzcie na Kurt'a Angle padającego na kolana w swym tauncie zwanym Olimpic Celebration, spójrzcie na The Rocka powtarzającego gest Morfeusza z pojedynku z Neo w "Matrixie" (ten taunt zwie się Just Bring It). Wszystkie drobne ruchy wrestlerów są rewelacyjnie animowane i dopracowane w najdrobniejszych szczegółach. Na przykład zapaśnik trzyma się za bolące ramię jeżeli często zakładałeś na nie dźwignię. Jeżeli zaś w jej wyniku poddaje się, to zobaczysz jak klepie ręką w matę.

Gra jest pełna graficznych smaczków, których wyławianie sprawia naprawdę wielką przyjemność. Nie jest jednak idealna. Twarze postaci na zbliżeniach podczas wywiadów wyglądają koszmarnie, zupełnie jakby byli poparzeni. A ja myślałem że tylko Kane miał taki wypadek.

Dźwięk, jak zwykle w przypadku N64 jest raczej nienajlepszy. Muzyka jest mono i na dokładkę jest jej mało. Na szczęście odgłosy walki są satysfakcjonujące i po prostu fajne.

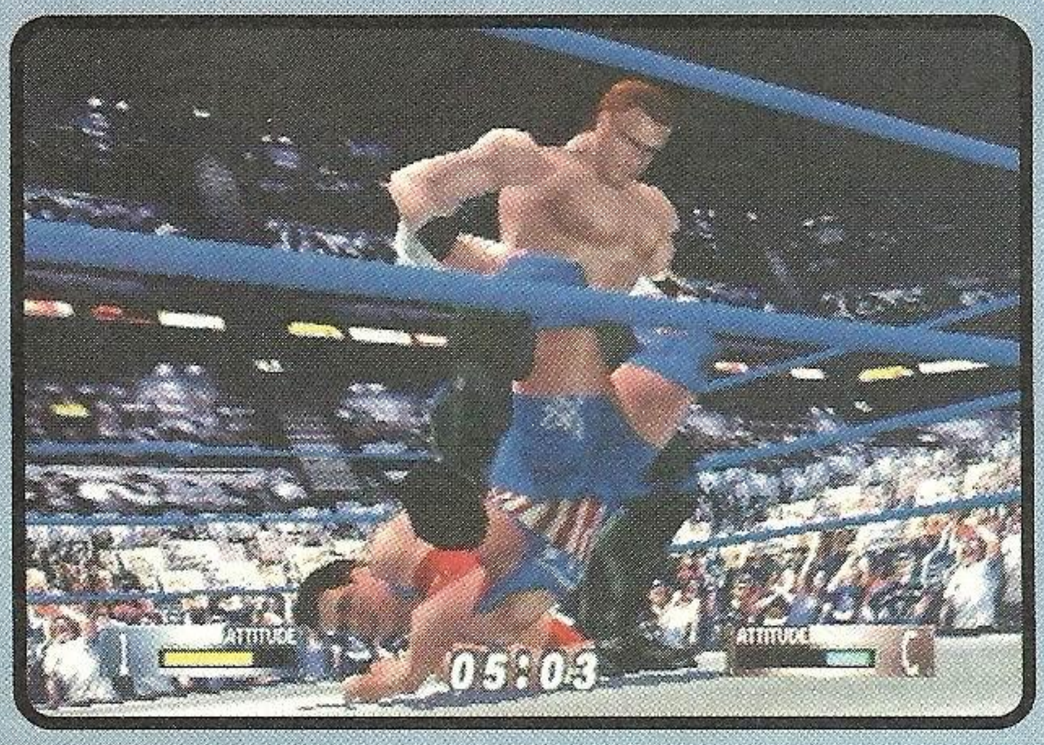
Gra w zasadzie nie różni się od poprzedników pod względem sterowania. Nadal jest to ten sam system, polegający na mocnym lub lekkim wciśnięciu przycisku i jeżeli grałeś w poprzednie części, to będziesz się czuł jak na własnym podwórku. Sprawdza się idealnie i naprawdę nic więcej nie trzeba do zaspokojenia potrzeb gracza w zakresie zniszczenia i przemocy. Naturalnie rodzajów zabawy jest multum, aż boję się wyliczać bo zabraknie miejsca. Dodano nowe rodzaje walk: Ladder Match i Guest Referee, co powiększa tylko jej wartość jako gry wieloosobowej. Dla jednego gracza przeznaczony jest tryb story, w którym może walczyć o różne pasy mistrzowskie. Jest wystarczająco dobry, aby przykuć gracza - fana zapasów do pada na naprawdę długi czas.



WWF NO MERCY to obowiązkowa pozycja dla wielbicieli wrestlingu zarówno samotnych jak i tych, którzy mają kilku kumpli.

It's that damn good!

Marcellus



Nintendo 64

8

GRAFIKA	8
DŹWIĘK	7
MIÓD	9

Wydawca: THQ
Producent: Asmik
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Marzec
Wykorzystuje: Controller Pak, Vibration Pak

fear effect RETRO HELIX

Seks, przemoc, lesbijka, sadomasochizm, biseksualizm. Ha. Przyciąga oko, nie?

Dokładnie w taki sposób Eidos postarał się wypromować swoją najnowszą grę z gatunku survival horroru. Czy gra rzeczywiście jest taka, jak ją przedstawiano, możecie przeczytać obok. Chociaż i tak w tym miejscu należą się podziękowania autorom, którzy zaserwowali nam wersję soft. Sami przyznacie, że trochę trudniej byłoby się wczuć w grę, gdyby to ta druga para bohaterów miała się ku sobie. Męska para.

Skoro już od postaci zaczęliśmy to trzeba przyznać, że tworząc postacie protagonistów swojej "Efektownej" serii, ludzie z Eidosa nie poszli na łatwiznę. Mamy tu czworo niebanalnych i nietuzinkowych bohaterów, którzy w zasadzie powinny nas odpychać. Z jednej strony - biseksualna prostytutka i morderczyni, z drugiej - zdominowana przez swoją partnerkę, słaba charakterem hackerka, z trzeciej - najemnik-alkoholik o skłonnościach samobójczych oraz zainfekowany bandzior. Ale to właśnie te wszystkie wady powodują, że postacie nabierają kolorów i w sumie chcemy pomóc im przebrnąć przez tę koszmarną przygodę z demonami. Częste przełączanie się akcji pomiędzy postaciami powoduje, że non-stop jesteśmy w kontakcie z bohaterami. Przez około połowy gry sterujemy tylko na przemian Haną i Rain. Zręcznie napisany scenariusz pozwala wczuć się w obydwie postacie. Jako Hana więcej chodzimy i strzelamy, momenty z Rain obfitują zaś w liczne zagadki i łamigłówki. Takie rozróżnienie stylów gry obydwoma postaciami to dobra rzecz. Szkoda tylko, że w późniejszej fazie nie jest już tak zauważalne...

Podobnie jak w pierwszej (rozgrywającej się jednak dopiero po wydarzeniach przedstawionych w RETRO HELIX) części, tak i tutaj akcja przypomina trochę film "Od zmierzchu do świtu". Przez połowę gry poruszamy się po akweduktach oraz na terenie pewnego wieżowca. Spotykamy normalnych przeciwników z krwi i kości (czasem nawet ze zdecydowanie zbyt dużej ilości krwi), szczury, roboty - słowem standard. Przynajmniej jak na połowę pierwszego

stulecia 21 wieku, bo właśnie wtedy toczy się akcja. No więc dochodzimy do połowy gry i jakoś tego survival horroru nie widać. I właśnie wtedy następuje całkowita zmiana. Pojawiają się potwory, demony, zaklęte kręgi i zagadki rodem z "Indiany Jonesa".

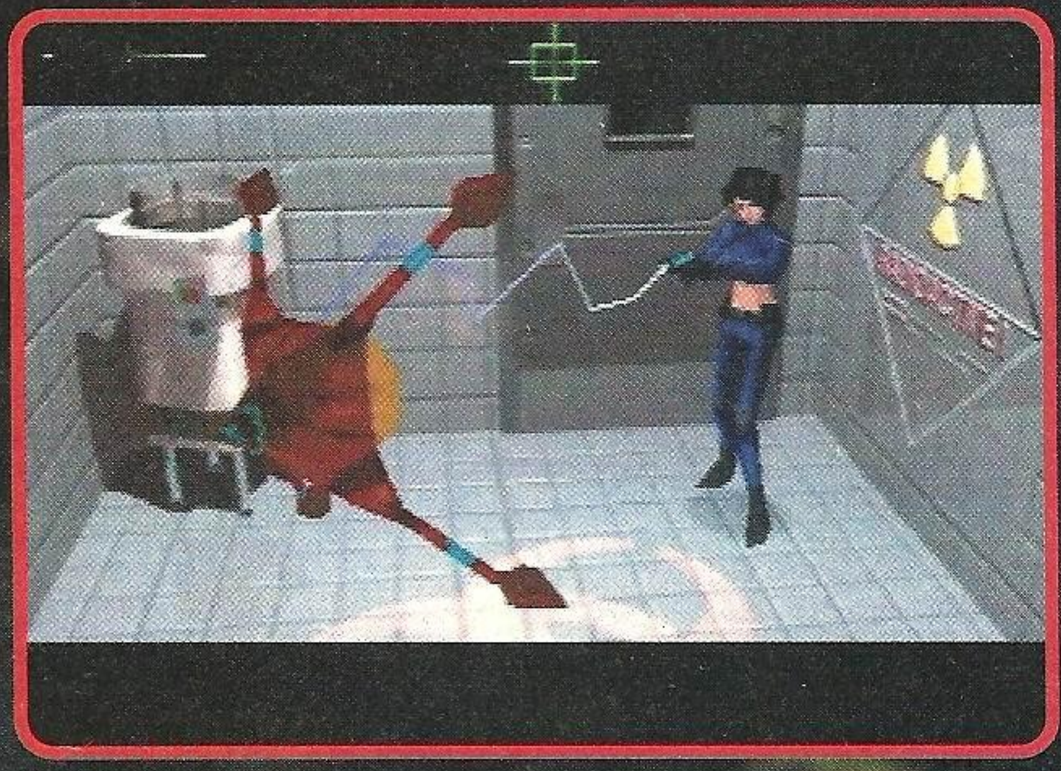
Nie wszystkim musi się taka przemiana podobać. To prawda. Ale pod tym względem FE2 przypomina swoja poprzedniczkę.

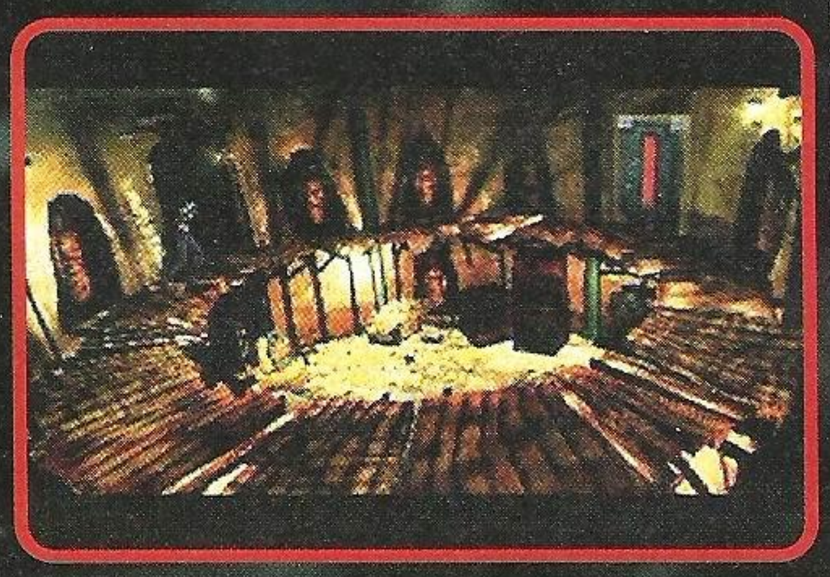
W sumie gra oferuje osiem tematycznych lokacji - wszystkie zaprojektowane są starannie i pomysłowo. Filmy odgrywane w tle budują fajny klimacik, niestety w większości przypadków widoczny jest moment, w którym się zapętlają. Jest ich wiele i wszystkie prezentują się bardzo fajnie. Najbardziej przeszkadzającym elementem w części pierwszej były długie czasy doładowywania gry po śmierci któregoś z bohaterów. Z uwagi na sporą ilość sytuacji, w których do tego jak pokonać jakiś problem dążymy metodą prób i błędów (zwykle "nagradzanych" śmiercią postaci) było to bardzo drażliwe. Na szczęście teraz zostało to zupełnie wyeliminowane. Po ujrzeniu jak Hana zostaje na przykład rozmazana w szybie przez przejeżdżającą windę gra od razu pyta nas czy załadować ostatniego save'a. I robi to natychmiast. Save pointów w grze jest całkiem sporo, więc nie ma specjalnych stresówek.

Mocna rzecz

Jeszcze niedawno Adrian Chmielarz z ubolewaniem doniósł nam o całkowitym odcedzeniu seksu z gier konsolowych, kiedy pojawia się zwiastowany jako absolutnie skandaliczny i perwersyjny FEAR EFFECT.
A niepotrzebnie.
Rzeczywiście w grze pojawiają się sceny o wyraźnych podtekstach erotycznych. Można nawet powiedzieć, że słowo "podtekst" w odniesieniu do screena, na którym do krocza skąpo ubranej i przywiązanej do wielkiego koła kobiety przyssany jest wielki mechaniczny robal jest nie na miejscu. Ale cała afera zrobiona wokół gry przypomina trochę akcję jaką władze Warszawy oraz telewizja rozpętały przed koncertem Mansona. Cała zapowiadana erotyka najczęściej przewija się w dialogach i podana jest w dosyć grzeczny sposób, a lesbijski charakter znajomości Hany i Rain jakoś nie budzi specjalnych kontrowersji. I chyba właśnie dlatego autorzy postanowili praktycznie bez żadnego wyraźnego powodu wrzucić scenę taką, jak ta, którą tu widzicie. Mimo to liczba litrów krwi przelanych w grze przez jej bohaterów oraz ich przeciwników jest tak duża, że rzeczywiście nie powinny oglądać jej zbyt młode osoby.

Gra w dalszym ciągu jest ilustrowana częstymi i starannymi animacjami. Są one wykonane na przyzwoitym poziomie, a lektorzy użyczający swoich głosów postaciom gry spisują się w swoich rola znakomicie. W ogóle cała oprawa dźwiękowa gry jest nienaganna. Dosyć ciekawie wpasowuje się w to muzyka. Brakuje tu jakichś wyróżniających się, chwytliwych kawałków. Zamiast tego autorzy postarali się, aby muzyka była tłem dla wydarzeń - zaledwie podkładem. Moim zdaniem jest to rozsądne rozwiązanie. Dobrze dobrane melodie przeplatają się z dziwnymi odgłosami świetnie budując nastrój.
Wachlarz umiejętności bohaterów nie został za bardzo zwiększony. Potrafia praktycznie to samo co w poprzedniej części. Zwiększył się natomiast arsenał. Z ciekawszych broni należy wymienić pulser EMP, który na jakiś dezaktywuje wszystkie znajdujące się w pomieszczeniu roboty. Jego użycie wymaga jednak wcześniejszego naładowania broni. Często więc zdarza się, że chodzimy na palcach z wyciągniętym przed siebie pulserem, przy akompaniamencie pisku oznaczającego, że już jest naładowany i gotowy do strzału, wypatrując iskier sypiących się z sufitu (oznacza to, że siedzi tam sobie Fixer - robot obronny i naprawczy w jednej osobie). Takie sytuacje fajnie budują nastrój.
Podobnie jak animacje w rodzaju złowieszczego cienia przemykającego szybko tuż przed nami, czy widok czegoś co próbuje wydostać się spoza zamkniętych drzwi gwałtownie je szarpiąc, po czym przestaje.
Dosyć ciekawym orężem jest też Tazer wystrzeliwujący wiązkę energii - jeżeli w pokoju znajduje się więcej przeciwników, to strumień energii przeskakuje na nich i ich też razi. Tazer i EMP mają nieskończoną ilość amunicji, jednak obydwa musza się przed strzałem naładować. Są też: shotgun, karabin maszynowy, podwójne Uzi i pistolety, miotacz ognia oraz wyrzutnia granatów.
System walki nie zmienił się i wciąż jest równie dobry. Kiedy przeciwnik znajduje się w zasięgu naszego wzroku na górze ekranu pojawia się zielony celownik. Jeżeli podkradniemy się tak blisko wroga, że celownik stanie się czerwony, możemy załatwić go jednym atakiem. Kłopotliwe jest tylko przeładowywanie lub zmienianie broni w trakcie walki. W tym celu musimy przelecieć całą zawartość kieszeni, co w późniejszych etapach gry wiąże się z ręcznym przescrollowaniem kilkunastu pozycji. A przeciwnicy nie stoją wtedy z założonymi rękami. W grze nie rady przejść korzystając tylko i wyłącznie z broni - jest tu sporo zagadek logicznych - nie należą one do najtrudniejszych (tym bardziej, że podpowiedzi w grze nie brakuje), są przy tym bardzo zróżnicowane.
Jako bonus autorzy dołączyli galerię otwierającą się po przejściu gry (więcej dobrego jest po przejściu gry na poziomie Hard). Są też różne zakończenia oraz konieczność dokonania wyboru na końcu (podobnie jak w FE).
FEAR EFFECT ze swoim residentowym sposobem przedstawienia akcji, kreskówkową grafiką, przygodowymi łamigłówkami i starannym wykonaniem jest chyba przedostatnią grą na PSone, którą z czystym sercem mogę polecić. Nie wystarczy na długo - około 10 godzin, ale zawsze.
Aha. Jednak z uwagi na kilka brutalnych scen, raczej nie polecałbym jej osobom w wieku mojego dziesięcioletniego bratanka Konrada, który bardzo chciał żebym coś w końcu o nim napisał.



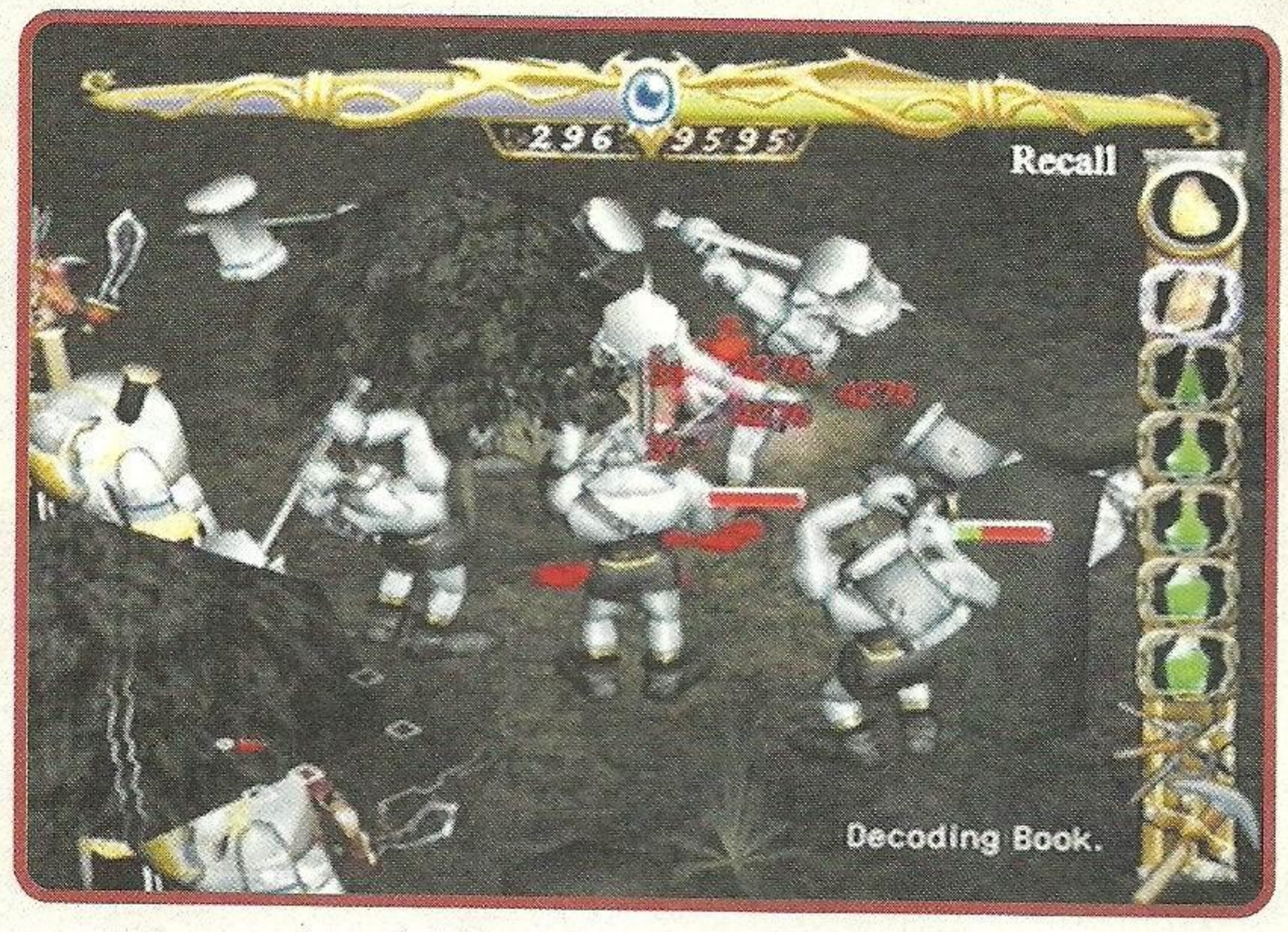


Banan

PlayStation **8**

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 9
MIÓD 8

Wydawca: Eidos
Producent: Kronos
Liczba Graczy: 1
Termin: Marzec
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card



Nie ulega wątpliwości to, że rynek erpegów na konsole jest obstawiony przez kilka dużych firm. Jednak od czasu do czasu pojawia się tytuł nie pochodzący od któregoś z gigantów, a jego grywalność zaskakuje wręcz niepomiernie. Taką właśnie grą jest RECORD OF LODOSS WAR - niepozorny tytuł w niepozornym opakowaniu. Ale za to ile zawiera treści...

RECORD OF LODOSS WAR

Przyznam, że ostatnio z niepokojem przyglądam się grom rpg na konsole. Coraz bardziej dostrzegam ich wtórność. Tym razem jednak sytuacja jest zgoła inna. Moja przygoda z ROLW zaczęła się bardzo niewinnie. Przyznam, że nie siadałem do gry z entuzjazmem. Jednak pierwszych kilka godzin wyjaśniło wiele rzeczy, a przynajmniej jedno - przez najbliższy tydzień nie będę istniał dla świata zewnętrznego.

Już sama historia jest dość nietypowa. Wskrzeszony przez maga król-bohater sprzed wieków musi pokonać zło wszelakie rozpełzające się po krainie. Naturalnie, to my jesteśmy owym dawno zmarłym bohaterem.

Rzeczą, która odróżnia ten tytuł od wielu innych jest sposób przedstawienia akcji. Autorzy postanowili przedstawić widok w rzucie izometrycznym, tak jak w PeCetowym DIABLO. Kolejną niespodzianką okazały się walki, odbywające się w quasi-zręcznościowy sposób. Oczywiście w pełnym czasie rzeczywistym, bez żadnego doczytywania.

Takie rozwiązania mogą sugerować, że mamy do czynienia z uproszczoną, zręcznościową grą rpg. Nic bardziej mylnego! ROLW jest niezwykle rozbudowanym, klasycznym przedstawicielem gier fabularnych. Bohater jest określony niespotykanymi dotąd współczynnikami, a ich wysokość jest odczuwalna podczas całej gry. Jeśli nosimy buty o zbyt wysokim współczynniku hałasu, to rzeczywiście stukot kroków jest nie do zniesienia. Mało tego - wszystkie potwory słyszą nas już z dużej odległości. Tak samo sprawa ma się ze słuchem naszego bohatera. Szybkość jego reakcji uzależniona jest od tego, jak dobrze słyszy. Siła, obrona, szybkość ciosów i trafienia naprawdę są odczuwalne i wypływają w bezpośredni sposób z wysokości statystyk. Ale to nie wszystko. Jest jeszcze rewelacyjny system podnoszenia zdolności naszego bohatera. Za pomocą mitrylu, który zdobywamy w walkach, możemy rozbudować wybrane cechy - najlepiej te, które uważamy za najbardziej potrzebne w danej chwili.

Razem ze świetnym przygotowaniem merytorycznym idzie także wartka akcja. Walki nie są nudne, potwory wyglądają efektownie, a wszystko odbywa się bardzo szybko i nie ciągnie się jak flaki z olejem. Przyznam, że całość jest wielce satysfakcjonująca. Widok dziesięciu ogrów położonych za jednym zamachem może mile połechtać próżność niejednego wojownika.

Kraina, w której osadzono akcję gry jest ogromna. Nie przesadzono z lochami i podziemiami, co efektywnie dusi efekt klaustrofobii - raczej nie lubiany w erpegach. Są bagna, pustynie, jeziora, góry, zamki, lasy no i oczywiście wspomniane dungeony. Wszystko zobrazowane jest w czytelny i schludny sposób. Obiekty wyglądają naturalnie, a postacie otrzymały całkiem przyzwoitą animację. W tle przygrywają symfoniczne tematy i przyznam, że świetnie pasują do wielu miejsc i akcji. Oczywiście nie obeszło się bez wad. Czasami może denerwować poziom trudności, który potrafi skoczyć w kierunku Ultra Hard. Przydałoby się więcej postaci, z którymi można rozmawiać. Przez to świat Marmo wydaje się wymarły. Jednak nie są to na tyle duże wady, aby stanowiły o wartości gry.

Jest jeszcze jedna rzecz, która spodobała mi się w ROLW - jej europejskość. Mimo, że powstała w Japonii, to nie zawiera orientalnych cech właściwych dla erpegów z tamtych rejonów. Przede wszystkim potwory. Nie są bynajmniej wynikiem artystycznej wizji grafika, a swój wygląd biorą ze źródeł i historii takich systemów jak Warhammer i AD&D. Gobliny, ogry, meduzy, kościotrupy nareszcie wyglądają klasycznie! Bardzo miła odmiana na tle innych japońskich tworów. No i na koniec pozostaje ocena. Na początku chciałem dać 9. Ale myślałem sobie, że jej wydawcą nie jest przecież ani Square, ani chociaż Capcom. Czy taka wysoka ocena będzie fair w stosunku do FF IX? I zdecydowałem się na 8. Odpowiedź przyszła po jej ukończeniu. Czy rzeczywiście ROLW podoba mi się tak samo jak GRANDIA 2? Nie! Dużo, dużo bardziej. Mimo kilkudziesięciu godzin spędzonych przy grze, chętnie zagram w nią jeszcze raz. Co z tego, że poziom techniczny nie jest najwyższych lotów! W tę grę chce się grać i radzę wam dobrze - zostawcie na chwilę te dziwne potwory z Grandii i poczujcie smak prawdziwego goblińskiego morgensztera!

Brat

Dreramcast 9

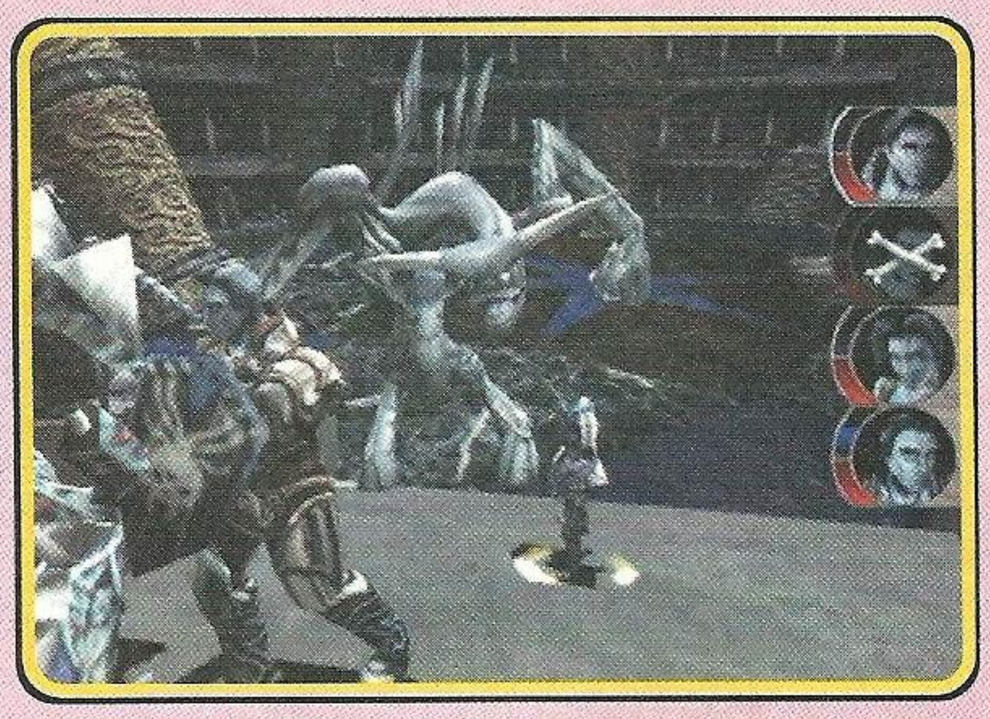
GRAFIKA 7
DŹWIĘK 7
MIÓD 9

Wydawca: Kodansha
Producent: Kodansha
Liczba Graczy: 1
Termin: Marzec
Wykorzystuje: VMU, Jump Pak

Summoner™

Jak bardzo brakuje dobrych erpegów na PS2 wie chyba każdy, kto już posiada tę przemiłą konsolkę. Obok ETERNAL RING pojawił się kolejny przedstawiciel tego gatunku. Czy SUMMONER jest na tyle dobry aby można było powiedzieć "Oto gra XXI wieku na konsolę nowego millennium!"?

Bohaterem jest wieśniak o dosyć tajemniczej przeszłości. Jak zwykle oryginalność powala, ale nic to. Wspomniany chłop o imieniu Joseph (czy to na pewno ja powinienem recenzować ten tytuł?) jest naznaczony dziwnym znamieniem na ręku, które, jak się łatwo domyślić, ściągnie same kłopoty. Jego poczynania z przeszłości - zniszczenie wioski za pomocą tajemniczego pierścienia, dosyć osobliwy charakter oraz wspomniane znamię na ręku w końcu wciągnęły naszego biedaka w poważne tarapaty. Cesarskie wojska najechały i splądrowały wieś, w której mieszkał Joseph. Tutaj zaczyna się przygoda. Pierwszym zadaniem gracza jest wydostanie się z obławy zorganizowanej właśnie z myślą o nim. Potem tajemnicza historia wraz z postępami scenariusza sama zacznie uchylać po kawałku całej tajemnicy.

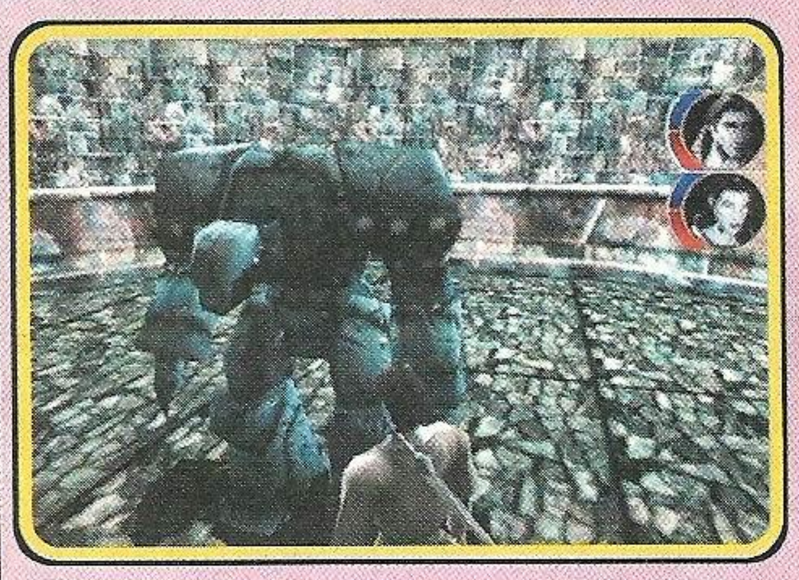


SUMMONER jest erpegiem, który odchodzi od japońskiego schematu. Środowisko jest w pełni trójwymiarowe, a naszego bohatera widać z perspektywy trzeciej osoby. I to się chwali, - czyżby dni klasycznych japońskich rpg były już policzone? Walki odbywają się w czasie rzeczywistym. Nie ma doczytywania bitewnych lokacji oraz zmiany widoku. Jeśli widzimy na swej drodze przeciwnika to rozpoczynamy potyczkę. Ta zaś w gruncie rzeczy nie jest skomplikowana. Możemy zadać cios mieczem i rozszerzyć go w combo w odpowiednim momencie (sygnalizowanym pojawieniem się nad głową bohatera symbolu łańcucha) wciskając stosowny przycisk. Owocuje to różnymi efektami - przeciwnik może otrzymać większe obrażenia, stracić swój atak czy też zostać ogłuszony. W miarę zyskiwania doświadczenia dochodzą kolejne efekty ciosów. Po pewnym czasie Joseph będzie też mógł przywoływać różne siły, co oczywiście podniesie jego moc ofensywną. Do dyspozycji mamy także zwykłe czary takie jak np. leczenie. Ciekawie został rozwiązany model levelowania postaci.

Po osiągnięciu odpowiedniej ilości punktów doświadczenia sami decydujemy o cechach, które chcemy podnieść. W SUMMONERZE występuje coś takiego, co my zwykliśmy nazwać biegłościami. Z tą różnicą, że tutaj możemy także specjalizować się w czarach.

Akcja gry jest dosyć wartka. Postać porusza się żwawo po trójwymiarowym środowisku, walki nie ciągną się w nieskończoność, a liczba postaci, które można napotkać i porozmawiać jest naprawdę ogromna. Nie ma też tego przykrego efektu osamotnienia, z którym spotkałem się w RECORD OF LODOSS WAR. Mało tego, wiele z napotkanych osób po rozmowie wyznacza nam dodatkowe zadania. Subquesty są bardzo przyjemne i opłacalne. Trzeba oddać komuś miecz, znaleźć poszukiwaną osobę czy też zabić określonego przeciwnika. Dodaje to grze atrakcyjności. Niestety, sam scenariusz wiele jej nie dostarcza. Szczerze mówiąc nie wiem co jest tego przyczyną. Teoretycznie wszystko jest na swoim miejscu, jednak po dziesięciu godzinach gry zadajemy sobie pytanie, czy chcemy dalej się bawić SUMMONEREM. Może jest to efekt niezbyt wyszukanej grafiki? Choć ta wcale nie jest taka zła. Kamera dobrze pracuje, a otoczenie miejscami wygląda całkiem fajnie. Nie mogę jednak nie wspomnieć fatalnego wręcz dorysowywania się obiektów w oddali. Czasami narzekaliśmy w różnych grach na pop-up czyli zbyt nagłe pojawianie się jakichś elementów krajobrazu. Ale to co dzieje się tutaj... Dosłownie widać jakby ktoś na naszych oczach niewidzialnym pędzlem malował plener. To po prostu trzeba zobaczyć...

Autorzy postawili na duży realizm w tworzeniu obiektów. Kraina przypominająca feudalną Japonię miejscami wygląda całkiem realistycznie. Niestety spaprano udźwiękowienie gry. Odgłosy wydawane przez chodzących wojowników, uderzenia broni i inne są żenujące. Przypominają efekty specjalne tworzone przez analogowego Sound Blastera. Czyli same szumy i trzaski, które należy poczytywać za naturalne. SUMMONER podoba mi się bardzo umiarkowanie. W grze nie ma żadnego bodźca, który pozwoliłby bez reszty oddać się rozgrywce. Niestety, z każdą godziną zabawa staje się coraz mniej ciekawa i to jest właśnie największy problem tej gry.



Brat

PlayStation 2 — 7

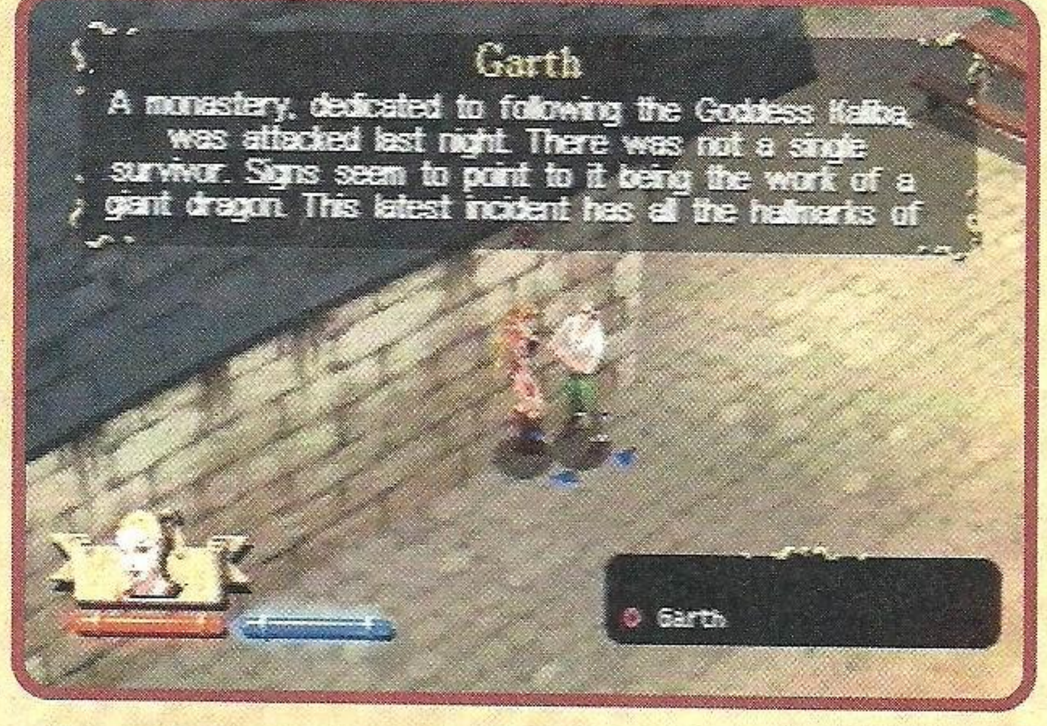
GRAFIKA 7
DŹWIĘK 5
MIÓD 7

Wydawca: THQ
Producent: Volition
Liczba Graczy: 1
Termin: Marzec
Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb

Gry rpg. w swej konsolowej odmianie bez wątpienia są domeną Japończyków. I bardzo dobrze, bo skośnoocy znają się na tym gatunku gier najlepiej ze wszystkich. Jednak czasami graczowi może znudzić się bieganie zdeformowanym bohaterem i ścinanie dwa razy od siebie większym mieczem potworów przypominających skrzyżowanie chomika z kozicą wysokogórską.

DARKSTONE

Wtedy człowieka nachodzi nostalgia i chęć by popykać trochę w grę opartą na zachodnich wzorcach. Jednym słowem "no big eyes and no funny guys". Na nieszczęście gier takich na konsole nigdy nie było dużo, a naprawdę dobrych zachodnich rpgów, jest jeszcze mniej. Zaradzić temu postanowiła firma Delphine Software, wypełniając lukę właśnie grą z gatunku action-rpg pod tytułem DARKSTONE. Jak im wyszło - możecie się przekonać czytając ten tekst (spryciarz ze mnie, hehe).



Na pierwszy rzut oka gra przypomina trochę DIABLO. Nawet bardzo. Naszym celem jest uśmiercenie złego szeryfa, który czyha na ostatnim etapie. Droga prowadzić będzie przez lochy, gdzie do wycięcia czekają całe hordy krwiożerczych bestii. Walka z nimi odbywa się na zasadzie znanej z "diabełka".
W zależności od wybranej postaci (cztery rodzaje) - potwory wykańczamy bronią białą lub magią.
Dalej także jest znajomo. Magiczne zwoje, butelki regenerujące życie, magie oraz różnorakie pierścienie i amulety podwyższające wybrane współczynniki walają się po całej okolicy. Nawet schemat rozgrywki jest ten sam co we wspomnianym hicie Blizzardu. To znaczy - najpierw łazimy po lochach, a kiedy skończą nam się mikstury uzdrawiające i nazbieramy złota, wracamy do miasta. Trzon gry jest więc podobny, jednak cała reszta jest zupełnie inna i śmiało można powiedzieć, że niektóre rozwiązania zastosowane w DARKSTONE są lepsze. Cała gra podzielona jest na osiem krain (w każdej z nich są trzy- lub czteropiętrowe lochy), w których do wypełnienia mamy różne zadania. W sumie wszystko sprowadza się do tego że musimy zejść do podziemi i przynieść coś człowiekowi czekającemu na powierzchni, w zamian za co dostajemy kryształ (trzeba ich skompletować siedem). Za to w lochach nie ma już tak łatwo i czasem trzeba nieźle się nabiegać aby coś zdobyć. Także ludzie, którym pomagamy nie zawsze chcą wywiązać się z obietnic i mogą próbować oszustwa lub uciekać się do rękoczynów, co w oczywisty sposób podnosi atrakcyjność gry. Warto dodać, że misji do wypełnienia jest o wiele więcej niż krain, więc za każdym włączeniem gry możemy natrafić na różne przygody.
Jest też miasto. W nim możemy zaopatrywać się w uzbrojenie, magiczne przedmioty, nauczyć się specjalnych umiejętności, czy też wyspać i najeść (bo o tym także trzeba pamiętać).
Sposób przedstawienia gry różni się od tego znanego nam z DIABLO. Cała grafika ma charakter raczej "kreskówkowy" i postacie nie wyglądają tak naturalnie jak w "diabełku". Ponadto nasz bohater porusza się po w pełni trójwymiarowym środowisku. Możemy więc ustalić położenie kamery i odległość z jakiej będziemy widzieć podłoże. Przy okazji, wszystkie elementy otoczenia wyglądają dobrze (choć nie zachwycają). Razić może tylko monotonia. O ile lochów jest kilka rodzajów, o tyle lasy po których przyjdzie nam łazić są bardzo do siebie podobne. Postacie, które napotykamy podczas rozgrywki są naprawdę ładnie wykonane i, co dla niektórych ważne, nie są zdeformowane. Mój "zmangowaciały" brat mówi nawet, że ich głowy są wręcz za małe (ech, to już skażone pokolenie). Najlepiej prezentują się przeciwnicy i trzeba przyznać, że w tym miejscu autorzy bardzo się postarali. Atakować (magią i konwencjonalnie) będą nas w DARKSTONE szkielety, trolle, jaszczury, orki, gobliny i wiele innych stworów ciemności (żadnych zmutowanych królików na szczęście nie ma). Do tego paskudy wcale nie są takie głupie i atakują w grupach (nieobce jest im również otwieranie zamkniętych drzwi). Podczas naszych zmagań przygrywają różnego rodzaju muzyczki, od nastrojowych kawałków po dziwne i niepokojące szmery muzyki instrumentalnej. Dźwięki są w porządku, co znaczy, że ani nie rażą ani nie zachwycają.
Z pewnością wszystko byłoby pięknie gdyby nie to, że grze po prostu brakuje dobrej fabuły. Samo wykonywanie zadań dla kilku zleceniodawców może wydać się trochę nużące dla graczy przyzwyczajonych do wielkich wyzwań. Drugą wadą (wypływającą z pierwszej) jest brak klimatu. Pomimo, że we wspomnianym DIABLO raczej w lochach nikogo się nie spotykało, to atmosfera grozy i terroru powodowała, że gracz nie dostrzegał braku towarzystwa. Tutaj tego brakuje.
No cóż, nie można mieć jednak wszystkiego. Najlepiej jest sprawdzić DARKSTONE'A przed zakupem. Niektórym może się nie spodobać w porównaniu z "Diabełkiem", a innym wręcz przeciwnie i docenią go za nowe rozwiązania.

Flik

PlayStation 7

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 6
MIÓD 7

Wydawca: Take 2
Producent: Delphine
Liczba Graczy: 1
Termin: Marzec
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

POCKET

WIESZ, ŻE TO OZNACZA WOJNĘ!

W Warszawie jest jedno słynne miejsce, w którym stoi billboard z reklamą męskich rajstop. Fakt - liczba facetów noszących rajstopy nie ma znaczenia strategicznego dla firm je produkujących. Więc po co reklama? A po to, że gdyby nagle się zdecydowali, to zyski byłyby tak ogromne, że każda firma gotowa jest wykładać co jakiś czas kasę na reklamę, żeby nie stracić na starcie. I tak samo jest z kieszonsolkami. Stąd też, gdy Pokemon pokazał jak wielki to rynek, kto żyw uderza w kieszonsolki. A kto żyw?

Ospale ruszyło Nintendo z GameBoyem Advance. I Nintendo jest na razie na wygranej pozycji. Bo - o czym trzeba pamiętać - wchodzi na pusty rynek. Będzie to pierwsza kieszonsolka o takich parametrach. A poza tym - da się na niej odpalić stare gry z GB i GBC. Tuż za nią stawiam na dziwne cudo produkcji Microsoftu. Dlaczego? Po pierwsze nic jeszcze o nim nie wiadomo, więc Microsoft czeka na błędy konkurencji. Musi pokazać, że stać go... A stać go nawet, żeby rozdawać swoje produkty za darmochę. Tak więc poczekamy jeszcze. I sądzę, że się nie zawiedziemy. Po tym co robi z promocją Xboxa - nie ma szans. Na trzecim miejscu Ericsson i jego Red Jade - parametry obiędne, ale:

a) firma nie ma doświadczenia
b) nie ma tyle kasy co Microsoft i Nintendo
c) nie ma fanów w branży gier.

No i czywiście próbują reaktywować Lynxa - mamy dwie gry - jedna średniacka, druga tragiczna, a będą następne. Może też coś planują? Nie zdziwiłbym się.

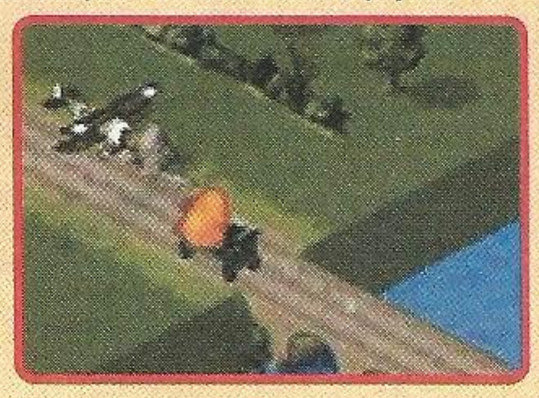
Na kogo zaś stawiam? Na Nintendo. Firmę, która raczej upadnie, niż zrezygnuje z udziałów w kieszonsolkowym cyrku. Zapraszamy do lektury POCKETa. Mam nadzieję, że odpowiedziałem wszystkim zainteresowanym na pytanie: co sądzę o wyścigu firm kieszonsolkowych. Ale to tylko mój sąd. Ja i tak kupię wszystkie jakie wyjdą.

pocketto@poczta.wp.pl

news - news - news - news - news - news - news - news - news - news

■ Z okazji 8 marca, cała brygada serwisu Pocket składa życzenia wszystkim damom grającym na kieszonsolkach!!! Granie na kieszonsolkach świadczy o wielkiej klasie. :o)

■ Cinemaware planuje wydanie gry WINGS na GBA. Jeśli nie pamiętacie, WINGS to hit z Amigi, wykreowany w roku 1990. Tym razem niektóre aspekty gry zostaną nawet poprawione, a my będziemy mogli wcielić się w rolę pilota z pierwszej wojny światowej. No dobra. A teraz najlepsze: nie dość, że gra całkiem nieźle wygląda (spójrzcie na screen), to zgadnijcie ile będzie miała misji. Otóż 230. Świstak ze sreberkami to przy tym pikuś.



■ RAYMAN doczeka się oczywiście swojej wersji na GBA. Będzie to zmniejszona wersja z PSXa, wykorzystująca istniejące już pomysły. Jednakowoż autorzy zaznaczają, że użytkownicy powinni być miło zaskoczeni. Całość na małym ekraniku GBA ma wyglądać pięknie. Cóż - małe jest piękne? Powiedzcie to żonom krasnoludków.

■ Premiera MONSTER GUARDIANS na GBA zbliża się wielkimi krokami. A im bliżej jest, tym więcej budzi spekulacji. Co ciekawe najwięcej o tej grze gracze dowiadywali się ze screenów. Ostatnio zaś zaczęto uważać ją za grę, która będzie krzyżówką Pokemona z grami bitewnym czasu rzeczywistego. Do odszukania 142 potwory i walki... nimi? Z nimi? Przeciwko nim? Zobaczymy.

■ A jeśli chodzi o grę FORTRESS na Advance'a, to już w ogóle się miesza. COMMAND AND CONQUER, LEMMINGS, WORMS, itd. Mix puzzli z niewiadomo czym. W pierwszej fazie gracze budują zamki, a w drugiej je sobie rozwalają. Pewnie - prawdziwy mężczyzna musi choć raz na tydzień coś zepsuć.

■ A na obrazku obok - Light Boy Advance, czyli pierwsze urządzonka peryferyjne do GBA, zrobione przez firmę "zaprzyjaźnioną". Służy oczywiście do podświetlania ekraniku GBA. Wygląda czarująco, nieprawdaż? Kosztuje 20 dolców. A co sądzicie teraz?

■ RED JADE. Czy już wiecie co to? Jeśli nie, to nie odrobiliście pracy domowej i nie wkuliście newsów z pocketa na pamięć. Otóż Red Jade zwany jest Zabójcą Game Boya Advance. Co wiadomo? Wiadomo, że firma Ericsson (tak, ta od telefonów) zainwestowała w projekt 7 milionów dolarów. Chcą oni stworzyć "bezprzewodowe urządzenie rozrywkowe" (ale nazwa, co?). Co już wiadomo? Wiadomo, że cena nie sięgnie 100 dolców, będzie to urządzenie 32, albo 64 bitowe (whoaaaa!!!), grafika potężniejsza niż w N64, możliwość wmontowania komórki, brak podświetlacza ekranu, rozdzielczość większa niż w GBA... Czadzik, co? Premiera na początku 2002. Obyśmy dożyli, to może nie przeżyjemy...

■ Dwie nowe Zeldy na GBC: ORACLE OF AGES i ORACLE OF SEASONS. Pierwsza z nich to oczywiście wersja CHAPTER OF TIME & SPACE z Japonii, a druga CHAPTER OF THE EARTH. Wychodzą w USA w maju.

■ Neo Geo Pocket znów na fali. Za sprawą Super REAL MAHJONG VIDEOS, czyli gierek-kreskówek z... rozbierającymi się paniami!!! Czyli striptizów. Podobno szaleństwo, użytkownicy zwariowali, błagają na kolanach twórców o kolejne odcinki... Khem... Dziwicie się?

■ Oficjalna data premiery GameBoya Advance w USA ustalona została na 11 czerwca tego roku. "A pamiętasz, dziadku, jak byłeś młody i bawiłeś się z dziewczynkami?" "Uhuhuhuhuhu..."

■ A w światku GBC niedługo zarządzić może INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE. Pocketto - słynny miłośnik Indy'ego oraz Pocketienne - słynna miłośniczka Harrisona Forda, już zacierają ręce. Na screenach gra prezentuje się wyśmienicie, będzie 19 poziomów, filmiki w całkiem niezłej rozdzielczości i przyjazny system sterowania. Czekamy.

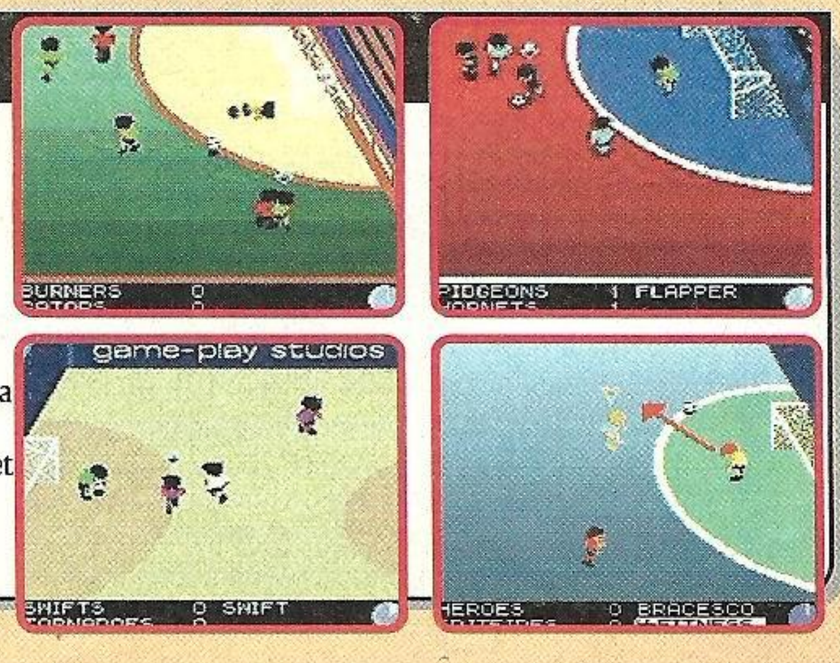
■ SEGA of America nie daje za wygraną. Już zapowiedziała trzy tytuły na GBA: SONIC, PUYO-PUYO i CHU CHU ROCKET. Dwa pierwsze tytuły to klasyka klasyki. Ciekawe jak też wyjdzie SONIC na GBA. Nie ma co narzekać, tylko trzeba czekać. O, gadam jak Mickiewicz Adam.

■ A na koniec mam dla was taki bajer, że zemdlejecie! Otóż grupa developerska Infinite Dreams planuje trzy wielkie projekty na GBA. RAMBOID, SPACE SHOOTER i LAZARUS. Obok screen z RAMBOIDA, który jest strzelanką-chodzonką, LAZARUS zaś to platformer. A SS? Wiadomo - strzelanka kosmiczna (hihihi). A gdzie w tym bajer? Bajer w tym taki, że firma ta już zbiera wspaniałe opinie, już budzi wielkie nadzieje u zachodnich dziennikarzy, a jest z... tada - Polski! Hah! Wreszcie, wreszcie - do boju, chłopaki! Będziemy wam na ciepło pisać co u nich słychać.

W Przygotowaniu: POCKET SOCCER

Chyba to pierwszy raz, kiedy mamy w kąciku zapowiedzi grę sportową, prawda? W każdym razie ta chyba jednak na to zasługuje. Ma szansę wreszcie pokazać, że na GameBoya Color da się zrobić grę piłkarską. Przede wszystkim - z tego co widać na ekranie zrezygnowano z naturalistycznego oddawania proporcji piłkarzy. I dobrze, bo w ten sposób biegali na cienkich drucikach, a kopali czarny piksel. Tym razem mamy korpulentne ludziki i całkiem zwyczajną piłkę. Zwróćcie uwagę na to, co dziwnego stało się z murawą - to kolejny patent na zmniejszenie obciążenia konsoli. A co przez to mamy? Mamy szybkość gry i jakikolwiek sens prowadzenia meczu (gdyż nie jest to wreszcie spotkanie towarzyskie: ślimaki vs. żółwie). Co jeszcze ma nam do zaoferowania POCKET SOCCER? Kilkadziesiąt różnych ruchów postaci, możliwość zabawy dwóch graczy po kabelku, kilka opcji gry: spotkanie, mecze ligowe, itp. Poza tym będzie możliwość wymiany zawodników z innymi graczami - tak więc da radę przehandlować np. jednego Bońka za dwóch gorszych. Oczywiście każdy z zawodników będzie miał wypracowane statystyki, a jeśli nawet nie będą wypracowane, to można to zrobić samemu dzięki opcji treningowej. Ogólnie - czekamy.

Termin premiery: lato 2001.



TIPS & TRICKS

ARMY MEN
■ Odkrycie wszystkich poziomów.
W pole hasła wklej:
Samolocik, czołg, samolocik, karabin maszynowy

AZURE DREAMS
■ Jak łapać rzadkie potwory?
Jeśli masz problemy z łapaniem rzadkich potworów - rzucaj w nie Ovaseedem - zawsze się złapią.

A BUG'S LIFE
■ Kody do poziomów.
Level 2 - 9LKK
Level 3 - 5P9K
Level 5 - BKK2
Level 7 - 6562
Bonus Level - BL26
Level 4 - 6652
Level 6 - 2PLB
Level 8 - L59B

BUFFY THE VAMPIRE SLAYER
■ Kody do poziomów.
Level 1 - 3NKFZ8
Level 3 - XTN4F7
Level 5 - 9D6F0S
Level 7 - CSJTQZ
Level 2 - 9MD1WV
Level 4 - 5BVPL2
Level 6 - TSCNB4
Level 8 - BNPXZ9
Zakończenie- GH9MRY

BUFFY THE VAMPIRE SLAYER
■ Kody do poziomów.
Level 2-1 4-2-3-4
Level 3-1 1-1-5-6
Level 4-1 2-3-7-4
Level 5-1 7-7-3-1
Level 6-1 6-5-4-7

GEX: ENTER THE GECKO
■ Jak zdobyć wszystkie piloty?
Wejdź do menu „password" i następnie:
a) przytrzymaj B i wciskaj 20 razy dół,
b) przytrzymaj B i wciśnij górę,
c) przytrzymaj A i wciśnij prawo,
d) przytrzymaj A i wciśnij dwa razy lewo,
e) przytrzymaj B i wciśnij dwa razy dół,
f) przytrzymaj B i wciśnij prawo
g) przytrzymaj A i wciśnij prawo.

HEROES OF MIGHT & MAGIC
■ Nowe czary.
Weź czar bitewny, taki, przy rzucaniu którego gra zabiera cię na pole bitwy i każe wybierać miejsce rzucenia. Użyj, a potem wciśnij B - czyli zrezygnuj. Zajrzyj do księgi czarów - na końcu powinien być nowy czar. Uwaga: czasem pojawia się tam czar „teleport". On nie zadziała, a tylko zawiesi Ci konsolkę.

DISNEY'S JUNGLE BOOK
■ Wybór dowolnego poziomu.
By mieć dostęp do dowolnego poziomu, wpisz w menu hasła (okienko password) ciąg liter: BMHG.

GRAND THEFT AUTO
■ Dostęp do wszystkich poziomów.
Zacznij od zabijania się na ostatnim poziomie, do którego doszedłeś. W końcu zabraknie kontynuacji i gra się zakończy. Wciśnij wtedy "A" i przejdź do menu głównego. Wyłącz GameBoya. Teraz go włącz - poprzedni poziom, ten na którym zginąłeś będzie zaliczony (choć bardzo słabiutko), ale następny otwarty. I tak dalej...

POKEMON TRADING CARD GAME
■ Metoda na zdobycie kart energii.
Jeśli masz mało kart energii, idź do laboratorium dra Ooyamy. Walcz tam z Mikasą - najlepiej kilka razy. Za każdym razem dostaniesz po 2 boostery z kartami energii.

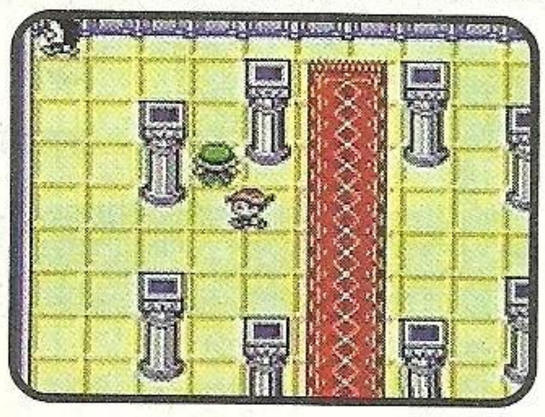
WACKY RACES
■ Odkrycie wszystkich postaci i tras.
Wejdź do opcji, a następnie wybierz opcję "password". Wpisz tu: MUTTLEY i w ten sposób odblokujesz trasy.

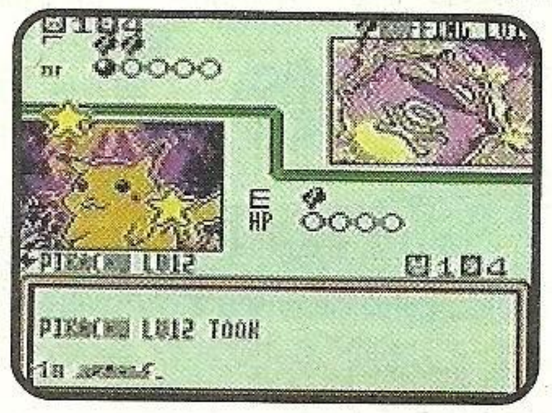
WARLOCKED
■ Kod do odkrycia wszystkich poziomów.
W pole "Check code" wpisz: NCQFFY, uzyskasz opcje "Enable all levels" w cheat menu.

■ Odkrycie mini-gry "Goblin Poker".
Wpisz: GQBLYNPQKR w "Check code"

■ Odkrycie creditsów.
Wpisz: WRYTRS w "Check code".

POKEMON TRADING CARD GAME



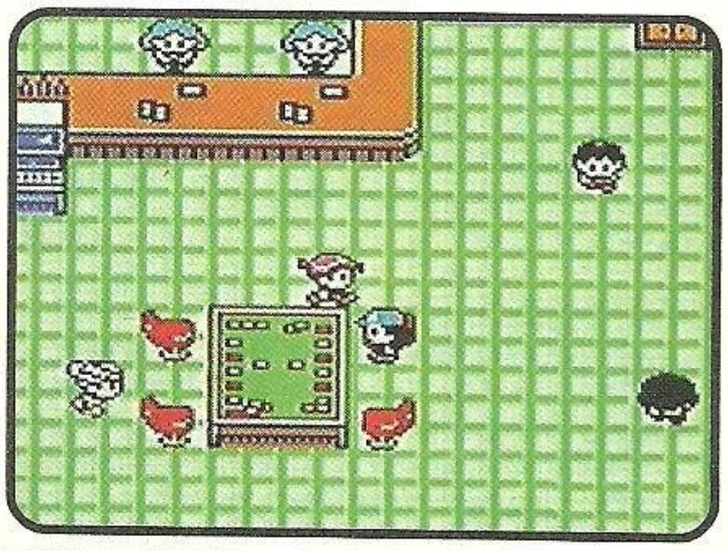


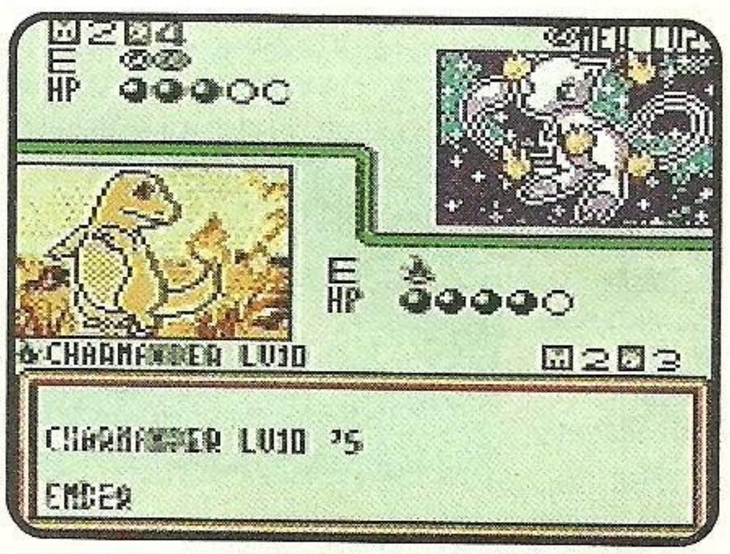
KONSOLA
GBC

WYDAWCA
Nintendo

OCENA
9/10

Pik, pika, pika, ciu... W wolnym tłumaczeniu oznacza: poniższa recenzja dotyczyć będzie POKEMON TRADING CARD GAME, która jest wartościowym owocem starań producentów. Proszę, proszę, 4 słowa o jakże głębokim znaczeniu. Ale do rzeczy: Generalnie cała gra i jej zasady bazują na zyskującej coraz większą popularność "karciance". Co więc to oznacza? A mianowicie to, że w przeciwieństwie do poprzednich gier o Pokemonach (blue, red, yellow, gold itp.) nie uganiacie się za dzikimi zwierzakami, lecz za kartami z wizerunkami tychże zwierzaków. Proste? Nie całkiem, bo oto okazuje się, że aby je zdobyć należy stoczyć pojedynek, a wypada tu nadmienić, że przeciwnicy są twardzi i łatwo się nie poddadzą. Wszyscy chyba jednak lubimy trochę się napocić nim definitywnie zmiażdżymy nieprzyjaciela. A jeśli to wam nie wystarcza, to możecie wymienić się kartami ze swoim... hihihi... lub cudzym przyjacielem, czy też ostatecznie zmierzyć się z nim.
Wizualnie i ta wersja nie różni się od poprzedniczek: ta sama perspektywa patrzenia na bohaterów, inna tylko scenografia. Czy to źle oceńcie sami. Mnie nie przeszkadza, bo nadrabia to każda inna strona tej gry. A może w tej tendencyjności kryje się jej urok?
Paczka 60 kart jest waszą bronią. Stopniowo, wraz z nabywanym doświadczeniem (czyli ze zwycięskimi pojedynkami), liczba waszych Pokemonów rośnie. Pozwala to na modyfikowanie tej talii w taki sposób, by była ona przystosowana do każdej walki, a jeśli wystarczy wam kart, to możecie stworzyć nową - wygodne. Do dyspozycji macie 7 "gatunków" Pokemonów, przy czym każdy z nich charakteryzuje się odpornością lub słabością na pewne rodzaje ataków. Trochę to komplikuje sprawę i zmusza graczy do kombinowania- za to ogroooomny plus dla pomysłodawcy gierki! Niezbędna wam zatem będzie wiedza nie tylko o własnych kartach, ale i kartach będących w rękach przeciwnika! To podstawowa zasada, która poprowadzi was do zwycięstwa. A zwycięstwem jest zdobycie 8 medali, pokonanie 4 mistrzów i otrzymanie legendarnych kart. No i dla prawdziwych karciarzy - w pudełku z grą jest rzadka-holo karta Meowth. Niebanalne pojedynki i świetna zabawa gwarantowana! **[Pocketienne]**





CROC 2

KONSOLA
GBC

WYDAWCA
THQ

OCENA
8/10

CROC 2 - tytuł znacie, przynajmniej bez tej dwójki. Platformerek, nudny, pewnie ledwo wypełzł z czarnego kącika. A tu figa! Bo THQ weszło w układy z japońskimi koderami z Natsume i poprosiło ich grzecznie o drugą część przygód krokodylka Croca (nawiasem poproszę o mordobicie Gekon Gex vs. Krokodylek Croc vs. Kangurek Kao). I Natsume się wywiązało... albo nawet i więcej. Bo Croc przestał być platformerkiem, a stał się zręcznościówko-przygodówką. A jak dodam do tego, że nieźle wygląda, że nie jest za trudny i ma nieograniczoną liczbę kontynuacji po tym jak nasz bohater zrobi sobie krzywdę, pewnie już się domyślicie, że to całkiem strawna i pomysłowa gra dla dzieciaków. A do tego jaki ma scenariusz! Otóż brykający sobie beztrosko po plaży Croc trafia na butelkowy list od krokodylej rodziny, która szuka swojego syna. Z nadzieją na to, że przestanie być wreszcie sierotką, Croc wyrusza w świat. Grafika śliczna, przygody ciekawe. Prezent dla dzieciaków na ten miesiąc. **[Pocketto]**

FINAL FANTASY

KONSOLA
WonderSwan

WYDAWCA
Bandai

OCENA
7/10

A dziś gościnnie mamy FINAL FANSTASY - gościnnie, bo prosto z Japonii. Dla wszystkich tych, którzy mają WonderSwana kolorowego i zastanawiają się co kupić aktualnie. Bezdyskusyjnie należy im się FINAL FANTASY. Jest to oczywiście konwersja pierwszej, wspaniałej gry Squaresoftu i o ile na NESie wyglądała ona swego czasu tak, że raczej należało zachwycać się grafiką, o tyle aktualna wersja WonderSwanowa jest naprawdę imponująca. Podziemia, które pewnie wielu z was pamięta jako wielkie wyzwanie dla wyobraźni, prezentują się przepięknie. Walki, które przypominały kiedyś pojedynki w Pokemonie (tabelki i liczby), teraz naprawdę nabrały rumieńców. No i oczywiście, widoczna zmiana w jakości dźwięku. Jeśli zaś mówić o zmianach w samej grze, to zmodyfikowano także delikatnie świat (np. zmieniono układ jaskiń) i dodano postaciom nowe zdolności (np. bieganie, którego faktycznie nieco brakowało). Tak czy owak recenzja ta posiadaczom WonderSwana zdecydowanie powinna wystarczyć do zakupu tej gry. I mam nadzieję, że tak będzie. Kiedyś, kiedy Swan doleci wreszcie do Europy... **[Pocketto]**

CzArNy KąCiK PoCkEt

Oto kącik, w którym będziemy pisać o grach ewidentnie słabych, na które nie powinniście wydawać kasy. Szkoda na ich recenzje miejsca w POCKECIE, choć tytuły często mogą kusić.

■ **WORLD DESTRUCTION LEAGUE THUNDER TANKS** [gbc] - To zabawa czołgami w rozwalanie się nawzajem. Niestety - cały miód z wersji na Atari gdzieś umknął. Ma potencjał, ale nie w tym wydaniu [5/10]

■ **3D ULTRA PINBALL: THRILL RIDE** [gbc] - Jeśli macie POKEMON PINBALL albo "Małą syrenkę" na GBC - nie ma co się rozglądać. Jeden z najnudniejszych stołów, jakie widziałem w życiu. Bez jajka i do tego dziwnie trudny. [3/10]

■ **WARRIORS OF MIGHT AND MAGIC** [gbc] - Dobrze mi się ten tytuł kojarzy, a gry to same lipy. Na PSXa pomyłka, na GBC koszmar nad koszmary. Z daleka od tego! Nie widać co się dzieje, futurystyczne krajobrazy... absolutnie nie! [1/10]

■ **REMNANT** [lynx] - Druga z dwóch gier, które mają obudzić Lynxa. Pierwsza - znośna (w dziale recenzji Pocketa), ta - tylko się powiesić. Jakość gry, projekty graficzne, historia jaką opowiada - wszystko na koszmarnym poziomie. [2/10]

Looney Tunes: Marvin

KONSOLA: GBC

WYDAWCA: Infogrames

OCENA: 8/10

LOONEY TUNES: MARVIN STRIKES BACK! jest sequelem znakomitej LOONEY TUNES COLLECTOR: ALERT!, która ukazawszy się jako antypokemonowe pazurki firmy Infogrames, nieoczekiwanie zyskała na popularności. Stąd też trudno się dziwić, że mamy jej następczynię. Akcja MARVIN STRIKES BACK dzieje się po wydarzeniach z ALERTa. A, żeby było ciekawiej - działają tu i mają wpływ na grę save'y z poprzedniej części. Znów jest do zebrania około 50 postaci z kreskówek firmy Warner Bros i możliwość zabawy w dwie osoby (przez port na podczerwień).
Tak więc po poprzedniej częsci Marvin (który jest kosmitą) wrócił na Marsa z niczym. A tymczasem Duffy nakręcił film, w którym napisał, że tylko dzięki niemu właśnie Marvin nawiał nie niszcząc za wiele. Marvin - pobudliwa bestia, lekko podenerwowany rusza na powrót, by pokazać kaczorowi kto rządzi. Im dalej w grę, tym ciekawiej. Nowe moce, zdolności, nowe postacie. I cały czas śmiesznie. Polecamy. **[Pocketto]**

MARIO TENNIS

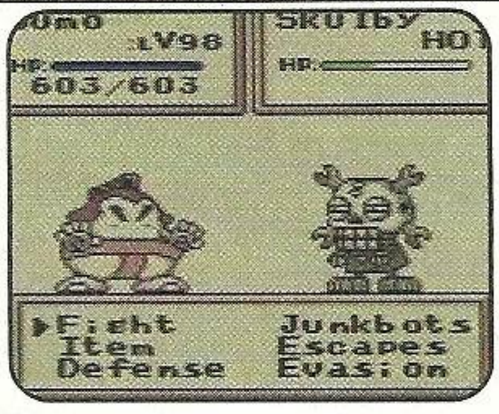
KONSOLA: GBC

WYDAWCA: Nintendo

OCENA: 9/10

O mały włos! MARIO TENNIS musiał jednak ustąpić gierce POKEMON TRADING CARD GAME prymatu w rubryce. Ale dosłownie o włos. Całość - co łatwo wywnioskować z tytułu - jest tenisem ziemnym w świecie Braci Hydraulików. Ale oprócz tego, że to tenis, to jeszcze... od początku. 20 postaci do wyboru - są to zwykle najpopularniejsze postacie gier Nintendo. Cztery typy kortów, tryb turnieju, spotkania i minigry. Przez kabelek na dwóch graczy. No i oczywiście można grać w debla, parą graczy przeciwko parze komputerowej. Nie wiem czego wymagacie od tego tenisa, ale on ma wszystko, a nawet więcej. Minigier - tony. Sam tenis - rewelacyjny. I się nie nudzi, bo na początku ganiamy ledwie, żeby sprzątnąć piłkę znad kortu, a potem zaczyna się zabawa: podkręcanie, przyspieszanie, backhand, forehand i znad główki... Nie spodziewałem się aż tak technicznej gry po tym zabawkowym tenisie. Ale widać nie jest on do końca zabawkowy i w ten sposób stał się najlepszym tenisem na GBC! **[Pocketto]**

ROBOPON: SUN VERSION



KONSOLA: GBC

WYDAWCA: Capcom

OCENA: 7/10

Inwazja Megamana trwa. Wszędzie, gdzie tylko można. Lecz szczęśliwe to dla niego przedwiośnie. I na PSX-ie mu się udało, i na GBC. O co chodzi? Od 1987 roku o to samo. Super-hiper-kuper wojownik Megaman stawia czoło bezdusznym, belitosnym, bezczelnym i bezecnym potworom, kosmicznym najemnikom i jamnikom, które chcą opanować Ziemię. Proste, nie? No właśnie. Taka oto fabuła posłużyła do wykreowania jednego z najpopularniejszych platformerków na świecie. Bo Megaman ma swoją klasę, zwłaszcza w szkole zręcznościówek i platformerków. Są więc w tej grze bossowie - świetnie zaprojektowani i sprawiający graczowi dużo radości. To samo należy powiedzieć o poziomach. Co tu dużo ukrywać - w MEGAMAN XTREME wylazło doświadczenie Capcomu, jeśli chodzi o tego typu gry. A dodam jeszcze tylko, że można także pograć sobie w poziomy z odcinków MEGAMAN X i MEGA-MAN X 2. Tak więc jeśli lubicie platformerki, a przeszliście już BIONIC COMMANDO - nie macie chyba wyboru. [Pocketto]

CHAMPIONSHIP RALLY

KONSOLA: Lynx

WYDAWCA: Songbird

OCENA: 5/10

Ha! Nie wiem jak wy, ale ja nie spodziewałem się renesansu Atari Lynxa. Czas jakiś temu przestał interesować producentów gier, a tu proszę. Mamy CHAMPIONSHIP RALLY i wkrótce kilka nowych tytułów.
Cóż to takiego to CHAMPIONSHIP RALLY? Jest to oczywiście ściganka samochodowa, z opcją pomykania we dwie osoby (przez kabelek). Zawiera siedem tras (w tym cztery ukryte) i to właściwie wszystko. Jeśli mówić o grafice i gameplayu - mogłoby być lepiej. Niestety rzut z kamery Anioła Gabriela nie sprzyja dobremu prowadzeniu, a koderom dało to oczywiście pretekst do uszczuplenia grafiki jak tylko się dało. A jak już zaczęli upraszczać, to okazało się, że tory uprościły się do tego stopnia, iż nie sposób na nich grać. Jest ciężko, zwłaszcza, że pole widzenia małe, a samochody jadą szybko. Co z tego wynika? Ano to, że bawić będziesz się tu świetnie, jeżeli tylko nauczysz się na pamięć torów. Jeśli wam nie przeszkadza - miłej zabawy. **[Pocketto]**

HOYLE CARD GAMES

KONSOLA: GB

WYDAWCA: Sierra

OCENA: 7/10

Ideą gry HOYLE CARD GAMES było wpuszczenie na rynek GBC produktu, który naprawdę zainteresowałby każdego. Nie tylko małych i dużych, ale także tych, którzy lubią grać sami oraz tych, którzy wolą w towarzystwie. Tak więc oto mamy grę o kartach. W skład jej wchodzi 14 różnych typów gier i 14 postaci, z którymi możemy grać. Bo oczywiście jest opcja do gry samemu. Ale jeśli ktoś absolutnie nie lubi towarzystwa (poza swoim własnym), albo w danej chwili nie ma z kim pograć - może odpalić sobie jeden z sześciu rodzajów pasjansa. Opcja na dwóch graczy owszem, jest. Nawet na jednej konsolce, przez co można bawić się w pociągu, czy w innym nudnym miejscu z minimalnym nakładem środków. Wybór doprawdy spory, tym bardziej, że w HOYLE CARD GAMES zawarto zasady nawet takich gier jak wojna.
Na początku gry wybieramy sobie przeciwnika, a jeśli jest komputerowy - znów nie mało opcji przed nami. Od profesora, przez piękną koleżankę, po pluszowego misia. Itd, itp. Dobra rozrywka? Dobra.**[Pocketto]**

MaryKate & Ashley Planner

KONSOLA: GBC

WYDAWCA: Acclaim

OCENA: 7/10

A teraz niespodzianka. Co to jest G-Mail? Otóż jest to Girl Mail, czyli poczta dziewczyńska. Posyła się tam ploty, i inne głupoty, na przykład w czasie lekcji. A to dopiero początek. Bo dzięki MARY-KATE AND ASHLEY POCKET PLANNER nie takie rzeczy stają się możliwe. Dziwny ów program jest planerkiem dla dzieciaków, zwłaszcza tych płci pięknej. Zaczynając zabawę z nim wpisujemy swoje dane, nawet te najbardziej osobiste, jak... ulubione jedzenie, albo piosenkarz. Potem wpisujemy dane swoich przyjaciół, a w kalendarzyku zaznaczają się ich święta. Jest także osobna opcja kalendarza, gdzie można wpisywać dowolne informacje na dowolny dzień, zegar i notatnik. Oprócz tego istnieje opcja G-Maila, czyli posyłania sobie różnych tajnych informacji. Np. który kolega ma którą nóżkę bardziej... W całej tej zabawie towarzyszą dziewczynkom wesołe zabawy, pochowane w programie, oraz dwie tytułowe koleżanki. Śmiejcie się, ale to urządzonko wydało mi się bardzo praktyczne. **[Pocketto]**

DARKSTONE

Oto opis do tego zbliżonego do Diablo RPG-a. Przy obecnej sytuacji PSX'a to kąsek nie do pogardzenia... ***txt: FLIK***

POSTACIE

Do wyboru mamy cztery rodzaje postaci. Są to: wojownik (warrior), amazonka (amazon), czarodziej (wizard), czarodziejka (sorceress), zabójca (assassin), złodziejka (thief), mnich (monk) i mniszka (priestess). Każdy powinien mieć podwyższany wskaźnik życia, reszta zależy już właściwie od klasy postaci:

Wojownik (amazonka) - proste i bezstresowe w obsłudze postacie. Ich domeną jest walka wręcz. Warto podwyższać im w pierwszej kolejności siłę i wyszkolenie, a na samym końcu można pobawić się w zwiększanie poziomu magii.

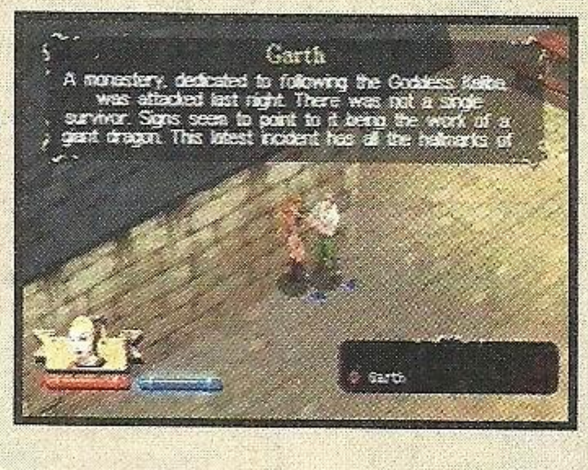
Czarodziej (czarodziejka) - słabi ciałem, mocni duchem. Walczą za pomącą magii i nie powinni brać udziału w zwarciu. Punkty doświadczenia najlepiej dodawać do magii i wyszkolenia.

Zabójca (złodziejka) - połączenie odrobiny magii z brutalną siła i sprytem. Najlepiej dodawać im punkty do wyszkolenia. Fajna postać, można się pobawić.

Mnich (mniszka) - połączenie walki wręcz i magii. Najlepiej dodawać im do wszystkiego po trochu. Dziwne postacie...

MIASTO Towards Town

Miasto (Towards Town)
Miasto jest bazą dla naszego bohatera i w sumie po każdej przygodzie będziecie tu wracać. Oto kogo możemy w mieście odwiedzić:



Gunther the Blacksmith - kowal. U niego kupujemy bądź sprzedajemy uzbrojenie. Kiedy broń ulegnie zniszczeniu można ją u Gunthera naprawić lub nawet usprawnić.

Madame Irma - rozpoznaje przedmioty i specjalne właściwości (100 za każdy). Potrafi także wykryć elementy ekwipunku, które w negatywny sposób wpływają na bohatera. Na końcu może nam odnowić energię fizyczną.

Perry the Publican - oberżysta. Może nam sprzedać jedzenie i pochodnie do oświetlania ciemnych zakamarków w lochach. Perry skupuje także artefakty to znaczy przedmioty występujące w grze tylko raz. Ponadto można się u niego wyspać i najeść (za jedyną stówkę oczywiście).

Master Elmeric - handluje napojami regeneracyjnymi, zwojami, książkami i biżuterią (amulety i pierścienie). Można u niego regenerować przedmioty posiadające magiczne właściwości.

Master Dalsin - uczy bohatera (oczywiście nie za darmo) różnorakich umiejętności (patrz tabelka). Aby uzyskać wyższy level w danej sztuce trzeba będzie coraz mocniej nadszarpnąć swoje zasoby złota.

Grajkowie - są elementem czysto rozrywkowym. Po wrzuceniu do czapki kilku monet grają utwór "Darkstone Shines". Szkoda tylko, że nie mają większego repertuaru

JAK SIĘ UBRAĆ?

Wbrew pozorom to nie będzie poradnik o modzie, tylko rozpiska o uzbrojeniu. Na początku dobrze jest wiedzieć, że każdą rzecz charakteryzują dwa współczynniki: DUR - wytrzymałość i AC - klasa zbroi. Im wyższe są te współczynniki tym lepiej. Uzbrojenie może posiadać jakieś właściwości (na przykład podwyższać atrybuty), lub może być magiczne (naprawiamy je wtedy także jak magiczne przedmioty). Najlepiej mieć je zawsze naprawione i kupować najdroższe na jakie nas stać.

UMIEJĘTNOŚCI

Oto lista specjalnych umiejętności, których możemy wyuczyć się u Dalsina. Im wyższy poziom danej umiejętności wykupimy, tym lepiej będzie ona działać. Używamy ich jak magii, to znaczy w menu ustawiamy je pod jednym z R1, lub L1. Na koniec skrótowe oznaczenia postaci, do których odnoszą się umiejętności: wa - warrior, am - amazon, as - assassin, mk - monk, pr - priestess i priest, wi - wizard, so - sorceress, th - thief)

Forester - pozwala łowić ryby (pożywienie) - (wa, am, as, th)
Learning - szybkie uczenie się, czyli uzyskiwanie wyższych poziomów doświadczenia - (wszyscy)
Trade - im wyższy mamy poziom tej umiejętności tym mniej będziemy musieli płacić za wykonywane w mieście usługi - (wa, am, as, th)
Communion - regeneracja małej ilości many - (mk, pr, wi, so)
Master of Arm - zwiększa szybkość ataku oraz naszą szansę na trafienie - (mk, pr, wa, am, as, th)
Perception - wykrywa pułapki i wybuchowe skrzynie zaznaczając je na czerwono - (wa, am, as, th)
Concentration - podwyższa na jakiś czas siłę i wyszkolenie - (wa, am, as, th, wi, so)
Defusing - rozbraja pułapki - (wa, am, as, th)
Detection - wykrywa magiczne przedmioty zaznaczając je na zielono - (wi, so)
Identification - jeśli przedmiot posiada jakieś specjalne właściwości, ten czar je odkryje - (wi, so)
Lycantroph - powoduje zmianę bohatera w potwora i sprawia, że cała mana zostaje przekształcona w siłę - (wi, so)
Meditation - podwyższa na jakiś czas ilość niesionej many - (wi, so)
Orientation - pokazuje północ - (wa, am, as, th)
Prayer - na jakiś czas podwyższa klasę zbroi - (mk, pr)
Repair - naprawia przedmioty (zazwyczaj trochę je niszcząc) - (wa, am as, th)
Recharge - tą umiejętnością można regenerować przedmioty posiadające właściwości magiczne - (wi, so)

Kilka rad

1. Naucz się wartościować zbierane w lochach przedmioty. Lepiej jest wynieść i sprzedać trzy księgi, niż trzy zwoje (a kieszeń ma ograniczoną pojemność).
2. Walcząc ze stworami nie daj się otoczyć gdyż jest to pewna śmierć. Z tego samego powodu możesz stosować taktykę na wabia, to znaczy wykańczać po jednym stworku (walcząc np. w otwartych drzwiach).
3 W późniejszych levelach (szczególnie jeśli twoją postacią jest wojownik lub złodziej), dobrze jest skorzystać z łuku. Dzięki temu można pozbyć się wielu groźnych stworów zanim je w ogóle zobaczysz.
4. Kiedy odkryjesz rozmieszczenie wszystkich miejsc na planszy nie musisz biegać, aby się do nich dostać. Wystarczy, że z menu wybierzesz opcje teleport, a następnie cel. Teleportować nie można się tylko gdy w pobliżu są potwory.
5. Nie można zapominać ze bohater musi jeść (wskaźnik głodu znajduje się w menu). Prowiant można łatwo znaleźć w lochach lub kupić w mieście. Ponadto, jeśli skończą nam się mikstury regeneracyjne możemy spróbować się przespać, aby odnowić siły. Uda się to tylko wtedy gdy gdzieś blisko nie będzie potworów.

PRZYGODY

Ponieważ questy ułożone są losowo, należy się najpierw trochę rozeznać w terenie. Dzięki temu łatwiej jest poznać jaka przygoda nas czeka.

TRUJĄCA MIŁOŚĆ

Biegając po następnej krainie na jednym z jej krańcu spotkałem ludzi. Okazali się nimi: Gutrick i Genna, małżeństwo. Jak się okazało Gutrickowi zachorowała żona i leży umierająca w łóżku. Coś mi się tu nie spodobało i zajrzałem do skrzyni obok. W środku znalazłem list który pokazałem Gutrickowi. Ten przyznał się, że to on otruł z zazdrości żonę i koniec końców poszliśmy do maga Gera mieszkającego kawałek dalej. Starzec zgodził się pomóc i dał mi puchar bym zszedł do lochów i przyniósł wody z fontanny życia. Zacząłem więc i po chwili człapałem już po podziemiach by znaleźć pierwszy pryzmat. Na kolejnym podziemnym etapie zabrałem jeszcze jedno świecidełko i doszedłem do fontanny życia. Po ułożeniu pryzmatów na słupach wokół niej, okazało się ze brakuje jeszcze dwóch kamieni. Znajdowały się one na niższych piętrach lochu i musiałem potem wracać do fontanny. W końcu pryzmaty dostały się na właściwe miejsca, a ja podszedłem wtedy do środkowego słupa i napełniłem puchar wodą życia. Kiedy przyniosłem go chorej Gennie - dostałem kryształ.

JAJA JASZCZURKI

Błąkając się po lasach natrafiłem na domostwo Shedira. Starzec był podekscytowany i zaczął wygadywać coś o ogromnych jajach jaszczurzych pod ziemią. Postanowiłem to sprawdzić. Zanim jednak trafiłem do lochu znalazłem leśną polanę, do której jedyne dojście zagrodzone było dziwnym, obłupanym kamieniem. W końcu jednak z braku pomysłu zszedłem pod ziemię. Od razu znalazłem pokój z jajami, lecz nie mogłem im na tym etapie nic zrobić. Zacząłem więc błąkać się po lochu, aż natrafiłem na więzienie w którym siedział człowiek. Kiedy mu pomogłem, dał mi w zamian emblemat, który przypominał kawał

obłupanego kamienia. Wyszedłem z lochów i pobiegłem do głazu który zagradzał drogę na polanie. Złożyłem go w całości dodając część, którą przed chwilą znalazłem. Wszedłem na polanę i zabrałem z niej super miecz. Z tą bronią mogłem porozbijać w końcu jaja w podziemiach. Kiedy powiedziałem to Shedirowi z radości dał mi sztylet. Zszedłem więc jeszcze raz, tym razem na samo dno, do świątyni jaszczurów. W samym sercu świątyni, gdzie wisiała głowa węża, w pustą kolumnę wbiłem otrzymany sztylet i z drugiego słupka mogłem zabrać kryształ.

PORWANE DZIECKO

Tocząc się po stepie trafiłem na spalone miasto, gdzie jedyną ocalałą była Lucy. Jak się okazało jej małego porwało zło i chciało złożyć go w ofierze. Szybko pobiegłem do lochów i znalazłem przed nimi Josha - ojca porwanego dziecka. Dałem mu miksturę uzdrawiającą i ruszyłem dalej. Na dnie lochów w świątyni znalazłem dziecko i aby je odbić musiałem zarżnąć kilku zakonników. Kiedy wykonałem zadanie, sprowadziłem dziecko a w zamian dostałem kolejny kamień. Przy okazji próbował mnie zamordować Spectre, wysłannik Draaka, (na szczęście nie udało mu się).

DUCH I WĄŻ

Błądząc po lesie natrafiłem na jezioro, skąd wyleciał duszek mruczący coś o pieśni węża. Ruszyłem do podziemi i zanim dotarłem na samo dno miałem już pięć kawałków fleta. Po znalezieniu się w pokoju z wężami i twarzami na ścianie powkładałem piszczałki do płaskorzeźb i zagrałem na nich w kolejności od najmniejszej do największej, a węże się uspokoiły (chociaż sądzę, że można było je też zarżnąć) i mogłem zabrać kryształ.

STARA CZAROWNICA

Spacerując po kolejnej krainie trafiłem do wioski, gdzie wszystkie kobiety zostały zamienione w kamień. Okazało się, że to sprawka czarownicy mieszkającej w lesie. Trzeba jej było przynieść trochę odmładzającej wody z podziemi. Pełen zapału i energii ruszyłem do lochów. Znalazłem w skrzyni lustro, a nieco niżej - faceta, który posiadał lustro kłamstw. Ponieważ akurat fontanna młodości wyschła, zamieniliśmy się na lustereczka i pobiegłem dać wiedźmie fałszywe lustro. Dała się nabrać i zniosła klątwę. Kiedy poszedłem do wioski dostałem w nagrodę kryształ.

DUCH PRZESZŁOŚCI

W kolejnej krainie główna atrakcją był cmentarz z kryptą słynnego Rolanda. Po jej obejrzeniu ruszyłem by znaleźć wejście do lochów. Po drodze spotkałem dwóch dżentelmenów - rycerza Ramala i jego sługę Melchiora. Opowiedzieli mi o tym, że zły Kirgerd porwał siostrę Ramala - Jasmine i dzielny rycerz właśnie spieszy jej na ratunek. Nie chcąc przegapić takiej okazji zszedłem do lochu. Już na samym początku spotkałem umierającego Melchiora, który powiedział mi, że jego pana porwano po czym oddał ducha, zostawiając tylko klucz. Zszedłem więc niżej i odnalazłem Ramala. Kazał mi szybko ratować Jasmine i dał mi jakiś amulet. Wróciłem się więc kilka poziomów na górę i wszedłem do haremu (trzeba uważać na strzelające pociskami ściany). Uwolniłem Jasmine przecinając trzymające ją więzy i używając amuletu. Później wypełzł skądś Kirgerd, którego posłałem do aniołków. Po walce zabrałem list, który zostawił.

"BIZNESMEN"

Na następnej planszy zastałem Drakusa - człowieka biznesu, który w zamian za przyniesienie mu z podziemi skradzionego koła słońca obiecał mi nagrodę. Zgodziłem się chętnie i już za chwilę byłem w podziemiach. Na dole, aby dostać się do skradzionej rzeczy, musiałem zostać włączony do klanu Kaliby. Poszedłem więc do świątyni i kolejno zabiłem pająki, skazańca na stole i w nagrodę wybrałem sobie broń. Kiedy przeszedłem wszystkie próby, dostałem amulet i pobiegłem do świątyni. Tam założyłem amulet i w środku przełożyłem dźwignię z lewej strony. Udałem się następnie tajnym przejściem by zabić gościa niosącego poszukiwany przeze mnie artefakt. Z fantem w kieszeni wróciłem do Drakusa i oddałem zdobycz. Ten jednak okazał się niewdzięcznikiem i zamienił się w potwora, aby mnie uśmiercić. Oczywiście nie dał rady i kryształ był mój.

WDOWA I FAŁSZYWY MNICH

Łażąc po okolicy trafiłem do miejsca, gdzie jakaś kobieta rozpaczała po swoim mężu, zaś siedzący obok starzec pocieszał ją. Kiedy tylko mnie zobaczył, Langolin (bo tak miał na imię) powiedział abym przyniósł mu wodę nieśmiertelności i dał jeden ze swoich kryształów, a ocali wtedy męża niewiasty. Jako, że nie bardzo miałem ochotę rozstawać się ze z trudem zdobytym kryształem, postanowiłem najpierw skoczyć po eliksir nieśmiertelności. W podziemiach schodziłem coraz niżej, z każdej fontanny zabierając dwa eliksiry (młodości i nieśmiertelności). Na dnie znalazłem cele więzienne i trupa męża, którego Langolin miał uratować. Jak wynikało z listu, który znalazłem przy nieboszczyku, Langolin był oszustem. Zresztą wkrótce się o tym przekonałem, gdyż w pokoju z kryształem nieco dalej, zamienił się w ogromną bestię i próbował mnie zabić. Oczywiście nie dał rady i kiedy legł u moich stóp, mogłem położyć łapę na kolejnym krysztale.

RÓG OBFITOSCI

Biegając to tu, to tam wpadłem do wioski i dowiedziałem się, że brakuje w niej jedzenia. Zginął im róg obfitości. Nie zastanawiając się długo zszedłem do podziemi i z pomocą ducha, po zabiciu Zorama, odzyskałem cenny rożek.

TRZY KWIATY

Na kolejnym etapie udało mi się odkryć trzy dziwne koła porozrzucane naokoło i trzy przy wejściu do loszku. Do tego, przy jednym z kół znalazłem nieboszczyka z listem. Zszedłem do lochu i tam ze specjalnych pokojów zabrałem trzy kwiaty. (Aby je wziąć najlepiej jest wbiegać na teleporty metodą chybił-trafił). Kiedy dostałem trzy kwiaty wróciłem na powierzchnię i położyłem rośliny na kołach obok zejścia do podziemi. Na trzech porozrzucanych po okolicy kołach pojawiły się inne kwiaty, które zabrałem i zszedłem z nimi do lochu. Tam, na samym dole położyłem je w specjalnych gablotach, dzięki czemu mogłem zarekwirować kolejny kryształ.

JEDNOROŻEC

Snując się po morzach trawy, udało mi się spotkać uwięzionego jednorożca i jego kumpla - duszka. Potrzebowali mojej pomocy więc zabrałem ze sobą duszka i weszliśmy razem do lochów. Tam na samym dole przepuściłem małego przez kraty i mogłem wejść do środka aby skopać tyłek gościowi, który łapie jednorożce. Po wszystkim pogadałem z duszkiem obok i wróciłem do jednorożca, aby dostać nagrodę. Kryształową.

WIELKI PAJĄK

Na swej drodze spotkałem Eraldusa, który poprosił mnie o uratowanie jego żony i dał dwie mikstury. Poszedłem więc do podziemi i już na pierwszym etapie zobaczyłem więzienie. Na razie nie miałem jednak klucza i ruszyłem na samo dno, gdzie rozprawiłem się z ogromnym pająkiem (daje klucz). Jeżeli jakieś drzwi były zamknięte to nieopodal zawsze była kadź do której trzeba było wlewać trucizny (tej od Eraldusa i zebranej po drodze). W ten sposób znalazłem kolejny kryształ. Kluczem od pająka otworzyłem celę z żoną Eraldusa i dałem jej zwój teleportacyjny. Krążąc po podziemiach udało mi się jeszcze zebrać dwie monety, które położyłem na dwa puste słupy na pierwszym etapie lochów w zbrojowni. Dzięki temu mogłem wybrać jedną z trzech broni. Wróciłem na powierzchnię i zapytałem Eraldusa o nagrodę. Ten w odpowiedzi próbował mnie podstępnie zabić, co jak łatwo się domyśleć, źle się dla niego skończyło. Potem zaatakowała mnie jego żona (była szczurem) i jej też musiałem się pozbyć. Teraz już pozostało mi tylko zajrzeć do skrzyni obok.

WYSCHNIĘTA STUDNIA

Błądząc po kolejnej zielonej krainie trafiłem na ludzi i wyschniętą studnię. Wszedłem do niej by przekonać się co jest grane. Po drodze zabiłem króla szkieletów i uwolniłem ludzi porwanych przez pająki (specjalna broń i zbroja), porozbijałem również ich kokony (pająków, nie ludzi). Na samym końcu czekała na mnie pajęczyca, ale z moim specjalnym mieczem i zbroją, nie miała większych szans. Kolejny kryształ do kolekcji.

PRZEKLETY DUCH

Sunąc po ziemiach kolejnej krainy natrafiłem na lochy i potwora tarasującego wejście do nich. Ponieważ nie chciał się ruszyć z miejsca - zabiłem go. W lochach poniżej wyzbierałem trzy znaki (są w pokojach z kolcami) i zaniosłem je na sam dół. Tam dałem je przeklętemu duchowi, którego następnie zabiłem (to znaczy wyzwoliłem). Kolejny kryształ był mój.

BANDA ORKÓW

Na początku spotkałem starego człowieka, który powiedział mi o grasującej w pobliżu bandzie orków. Po chwili znalazłem te odrażające istoty i wybiłem je do nogi. Zabrałem kryształ i wróciłem do starego człowieka. W zamian otrzymałem amulet i wskazówki jak wejść do lochów. Kiedy poszedłem na miejsce, na drugim kółku położyłem miecz i wszedłem do podziemi. Tam zabiłem po kolei trzy szkielety: Digemara, Gartola i Haseena. Wykorzystując ich miecze mogłem przywłaszczyć sobie kolejny kryształ.

ŚLEPY MNICH

Na swej drodze spotkałem kolejnego mnicha. Był niewidomy. Chcąc mu jakoś pomóc ruszyłem w jedyne miejsce jakie przyszło mi na myśl. Do podziemi. Ze skrzyń powyjmowałem dziwne "bzdety" i włożyłem je na właściwe miejsce w pierwszym levelu. Otrzymałem trzy statuetki, które postawiłem na zegarze (ostatni etap). Złota poszła na siódemkę, srebrna - na dziesiątkę, a brązowa - na trójkę. Dostałem za to oko, które dałem mnichowi. W zamian otrzymałem szybkę. Włócząc się dalej po planszy spotkałem Gara i wziąłem od niego trochę ryb, które zaniosłem Rhino. Razem z nim poszedłem do Gara i Rhino naprawił most na wyspę. Tam, używając szkiełka znalazłem biblię. Później wszedłem do świątyni i położyłem na tacy trochę jedzenia. Dałem Erasowi biblię, a w zamian dostałem kryształ.

ZŁY DUCH

Krążąc po kolejnej krainie, przed wejściem do podziemi spotkałem ducha. Razem z nim zszedłem na dół i wbrew jego zaleceniom wszedłem do świątyni. Dowiedziałem się kilku ciekawych rzeczy, po czym zszedłem niżej by przynieść Athenusowi eliksir młodości (musiałem zabić wcześniej meduzę). W zamian dostałem eliksir ducha. Zszedłem na dół i zabrałem kryształ. Zaraz ukradł mi go duch, którego pokonałem używając stosownego eliksiru.

OBÓZ GOBLINÓW

Na samym początku zawitałem do obozu goblinów, wyrzynając je wszystkie w pień. Zabrałem topór, który został po ich szefie i zwróciłem go Geatanowi (nieco dalej). W zamian dostałem tarczę i mogłem wejść do podziemi. Przełączając szybko przyciski rozwaliłem trzy statuy i zabrałem trzy kamienie (przy okazji rozwaliłem ogromnego robaka). Na ostatnim levelu włożyłem je na słupy. Założyłem hełm i otrzymaną tarczę by wziąć ostatni kryształ.

UMIERAJĄCY CZARODZIEJ

Przechadzając się po kolejnej planszy doszedłem w końcu do wniosku, że oto nadszedł czas na zejście do lochów w poszukiwaniu umierającego czarodzieja, który podarował mi łuk i nakazał bym zabił druidów czających się niżej. Zacząłem zwiedzać więc lochy rozbijając trzy posągi i zabijając na końcu chmarę druidów. Wróciłem do pierwszego pokoju i wziąłem kryształ.

WAMPIR

Łażąc po krainie trafiłem na gościa, który bał się wejść do swojej piwnicy. Wziąłem od niego pochodnię i zszedłem do loszku. Korzystając z teleportu doszedłem do miejsca, gdzie jakiś facet zamienił się w wampira. Zabiłem go i przywłaszczyłem sobie wielki młot do kruszenia kamieni leżący niedaleko. Wróciłem na powierzchnię i poszedłem do obozu szczurów (młotem rozwaliłem głaz tarasujący przejście). Gryzonie wybiłem co do jednego. Wziąłem artefakt, który zostawił ich przywódca i wróciłem do lochów. Na samym dnie znalazłem wampira. Oddałem mu artefakt, a ten "w podzięce" chciał mnie zabić. Przekonałem go, że to niezbyt dobry pomysł i poszatkowałem krwiopijcę na kawałki.

DZIWNY NUMEREK

Chodząc po kolejnej krainie trafiłem do mnicha, który dał mi dziwny zwój. Zszedłem do lochu i, jak się okazało, wszystkie kryształy znajdujące się na tym etapie były fałszywe (przy próbie ich poruszenia pojawiali się przeciwnicy). Na samym dole znalazłem pokój w którym przestawiłem koła w podłodze tak by wskazywały cyfrę 540. Dzięki temu zabiegowi kryształ był mój.

Gdy pozbierałem już wszystkie kryształy ruszyłem do ostatniej krainy. Następnie włożyłem je na miejsce i zszedłem do podziemi. Na ostatnim levelu czyhał na mnie:

DRAAK

Aby go zwyciężyć, musiałem odjąć mu 1/4 energii używając kamienia czasu. Gdy to zrobiłem, mogłem polegać już tylko na sobie. Długo go atakowałem, a kiedy skończyły mi się napoje wracałem do miasta i odnawiałem zapasy. Często zachowywałem też grę. Kiedy bestia padła, wziąłem klucz i otworzyłem drzwi z prawej. Wziąłem zza nich przedmiot i wróciłem do wioski aby ukończyć grę.

RECORD OF LODOSS WAR

Gra zrobiła na mnie ogromne wrażenie, tak więc nie mogłem pozostawić was bez opisu. Jak więc pomyślałem, tak też zrobiłem, dodałem dwa do dwóch i bez owijania w bawełnę...

txt: Brat

PRZYGOTOWANIA DO NARODZENIA

Zanim zaczniesz grać - warto abyś poznał trochę świat, po którym będziesz podróżował przez kilkadziesiąt godzin. Wielkim atutem RECORD OF LODOSS WAR jest bardzo rozbudowany system rozwijania postaci. Najbardziej wartościową rzeczą w tym świecie jest mitryl. Możesz go zdobywać na dwa sposoby. Pozostawiają go po sobie wrogowie oraz można go wykuć ze skał za pomocą kilofa. Tak znaleziony surowiec wykorzystujesz u kowala w fortecy. Zanim przejdziemy do zdolności warto wiedzieć co się dzieje u naszego krasnoluda w kuźni. Gdy rozpoczniemy z nim rozmowę, mamy kilka opcji do wyboru.

REFINE - służy do odzyskiwania mitrylu z oręża i zbroi.
DUPLICATE - służy do stworzenia kopii broni lub zbroi. Szczególnie często będziesz wykorzystywał to do dorabiania wytrychów oraz kilofów.
TRANSFORM - bardzo ważna opcja. Jej wykorzystanie powoduje przeniesie wszystkich cech, które nadaliśmy danemu przedmiotowi na inną broń lub zbroję. Jest to wspaniałe rozwiązanie, dzięki któremu nie tracimy zainwestowanego kruszca.
SELECT - służy do wyboru przedmiotu, który będziemy uszlachetniali.
ANCIENTS - to tutaj będziemy nadawali cechy broni i zbroi.

Aby móc cokolwiek zmienić w przedmiocie, wpierw trzeba znać jakąś tajną inskrypcję. Znajdziemy ich bardzo wiele wędrując po świecie. Warto się przyłożyć do poszukiwań, gdyż w zasadzie to od tego zależy końcowy sukces. Każda z inskrypcji składa się z określonej ilości słów. Ta wiedza jest potrzebna do tego aby wiedzieć czy da się zakląć dany czar w broń. Każdy z przedmiotów ma określoną ilość wolnych slotów na magiczne słowa, więc nie zdziwcie się jak nie da się nadać jakiejś cechy. Inskrypcji jest naprawdę bardzo wiele i tak naprawdę to one decydują o tym, jak potężny jest nasz bohater. Poziomy to sprawa drugorzędna. Możemy podnieść każdą cechę, a tych jest bardzo wiele ale nad tym rozwodziłem się już w recenzji. Po pewnym czasie zauważycie, że inskrypcje dzielą się na dwa rodzaje. Te zaznaczone na biało i te na żółto. Białe to te, które na zawsze wkuwamy by podnieść jakąś statystykę. Natomiast żółte to czary, które nadajemy pojedynczo. Dany przedmiot może mieć jedną żółtą aktywną inskrypcję. Są one bardzo ważne, gdyż bardzo wydatnie podnoszą umiejętności bohatera.

SUPERMAN Z MIECZEM

Domyślam się, że po przeczytaniu poprzedniego rozdziału, siedzicie teraz i zastanawiacie się co to ma wszystko znaczyć. Wiem, na początku jest to trochę zawiłe, ale warto poświęcić grze trochę czasu. Aby wam ułatwić zadanie razem przygotujemy idealnego bohatera. Na początku ważne są obrażenia, żywotność i obrona. Podnieś swoją siłę (STR), efektywność zbroi (AR) oraz HP. Do momentu pokonania Shoedel'a używaj dwuręcznego miecza. Wszystko będzie szło gładko. Jednak potem priorytety się zmieniają. Co większe i silniejsze postacie będą powalały cię na ziemię co uniemożliwi dalszą grę. I tu do głosu dojdzie nowa technika walki. Przede wszystkim znajdź dobry, jednoręczny miecz. Najlepszy to Dragon Sword, który zdobędziesz wykonując quest Narse'a. Zaopatrz się w tarczę i podnieś Parry (PAR). Następnie w zbroi zmień na wyższe Durability (DUR). Obie te cechy odpowiedzialne są za trzymanie się bohatera na nogach. Zainwestuj w podniesienie prawdopodobieństwa trafienia krytycznego oraz zwiększ multiplikator obrażeń krytycznych. Podnieś dexterity (DEX) - ta cecha odpowiada za parowanie ataków i celność uderzeń krytycznych. Jednocześnie rozwijaj inteligencję (aby nie być skamieniałym zbyt długo) oraz, jeśli chcesz, magię (MAG). Akurat ja stworzyłem killera osiłka - przygłupa... Kiedyś tłumaczyłem Bananowi dlaczego tak robię, może kiedyś opowiem i wam. Przez cały czas nie zaniedbuj STR, DMG i HP tak aby twój bohater był coraz groźniejszy w atakach. Na takie przygotowanie bohatera potrzeba ci całe góry mitrylu, ale bez tego przygotowania nie masz najmniejszych szans. Pamiętaj o żółtych inskrypcjach. Ja wykorzystałem:

Miecz - Mana Flesh - potraja ilość HP.
Zbroja - Body Steel - podwaja AR.
Hełm - tutaj nie mam faworyta, choć chyba najrozsądniejszym wyborem jest podwojenie punktów magii.
Tarcza - potrajam Parry.

Po takich zabiegach mój bohater wyglądał następująco:

LEVEL: 84
HP - coś około 12000, nie wiem bo icznik wyświetla 9999.
MP - 296
DEX - 788
DMG - 1202
AR - 1465
PAR - 1543
HEAR - S
STR - 600
INT - 62 ;)
CRIT - 212% (multiplikator X 4.0)
DUR - 432
MAG - 31 - nawet muchy bym nie zabił najmocniejszym czarem gheeeeezz...
STEP - S

Jak zauważyliście prawie zawsze zadaję krytyczne uderzenie dzięki czemu wpada ponad 5000 obrażeń.

JAK PRZEŻYĆ CZYLI OPIS PRZEJŚCIA

Zmartwychwstanie

Zabawa zaczyna się w momencie gdy wracasz do świata żywych. Wypytaj starca o wszystko co się da i zwiedź pomieszczenie. W skrzyni znajdziesz butelkę z płynem. Wyjdź do następnego pokoju i zniszcz mieczem skrzynię. Zabierz z niej część ekwipunku. Pogadaj z Wartem i wejdź po schodach. Podejdź do nagrobka i obejrzyj go. Pogadaj z postacią, która się pojawiła - zniszcz też skrzynie. Potem weź wytrychy i otwórz nimi skrzynię. Jeśli chcesz, możesz wysłuchać opisu używania butelek i napoi. Idź na górę i wywołaj kościotrupa. Pokonaj wrogów sprowadzonych przez niego i pogadaj z nim ponownie. Weź scroll i podejdź z nim do drzwi. Użyj dekodera i wejdź jeszcze wyżej. Tutaj napełnij w fontannie butelki i pokonaj wroga. Pogadaj ze starcem. Otwórz drzwi, ale nie wchodź do pomieszczenia. Wycofaj się i pozwól aby staruszek wszystko załatwił. Gdy ci się uda, odbądź rozmowę i skieruj się na północ. Wyjdź na cmentarz. Warto żebyś zwiedził cały teren - jest tu trochę niezłego ekwipunku - przede wszystkim miecz, chociaż duży i powolny, ale za to zadający konkretne obrażenia. Teraz znajdź dom i w środku pogadaj z goblinem. Dowiesz się, że ma dekoder do grobowca króla. Rozwal skrzynie i weź go. Udaj się do grobowca i zejdź na dół. W podziemiach także odbądź wędrówkę po wszystkich pomieszczeniach. Wydobądź wszystkie przedmioty, najbardziej interesujące to pas zwiększający żywotność oraz jeszcze jeden miecz, choć ten nie jest zbyt atrakcyjny. W końcu zejdź do podziemnego przejścia i wejdź do pojedynczej celi. Uwolnij krasnoluda. Ten pokaże ci tajny przycisk, którym będziesz mógł otworzyć drzwi. Wejdź do przejścia i z niego wydostań się do twierdzy goblinów. Czeka cię mała rzeźnia. Musisz dotrzeć do przywódcy. Zabij go i pogadaj ze starcem. Naucz się rzucać czary. Skieruj się do krasnoluda. Poprosi cię o przyniesienie trzech przedmiotów. Zejdź ponownie do piwnic i zabierz przedmioty z trzech skrzyń. Na typ etapie powinieneś być w stanie pokonać ogra. Pogadaj ze strażnikiem i poproś o wypuszczenie bestii. Jeśli chodzi o golema, to zalecam chwilowe wstrzymanie się. Gdy wygrasz wróć do krasnala i pogadaj z nim. Uważnie wysłuchaj jego wskazówek i podnieś cechy twojego ekwipunku. Jak bawić się z mitrilem i znakami runicznymi wyjaśniam w osobnym rozdziale. Teraz wróć do starca, usłyszysz historię o bohaterskich rycerzach. Musisz znaleźć Parna, jednak poczekaj z tym chwilę. Wróć na cmentarz i wejdź do chatki goblina. Powiedz, że się nudzisz i wysłuchaj jego historii. Dowiesz się o zaklętym grobowcu. Jeśli zainteresujesz się historią, dostaniesz scroll dekodujący. Weź go i wróć do podziemi, w których były zamknięte drzwi. Skorzystaj z nowo otwartego przejścia i wyjdź na nowy teren cmentarza. Zejdź na dół do grobowca i zajmij się zombiakami. Wykończ pierwszych parę sztuk i skieruj się jak najszybciej do przywódcy. Gdy to zrobisz, pokonaj go jak najszybciej i zbierz przedmioty i zdolności. Wróć teraz do fortu i przygotuj się do wyprawy.

Powrót do formy

- Wyjdź północną bramą i zwiedź tę cześć Marmo. Gdy będziesz u kresu swych sił, skorzystaj z czaru i wracaj do fortu aby uzupełnić butelki z napojami. Podczas wędrówki na północ postaraj się zlokalizować jak najwięcej grobowców. Przyda się to później. Wyjdź na bagna i tu także zwiedź jak najwięcej. Wiem, na początku nie jest łatwo, wobec czego staraj się levelować postać jak najszybciej. W końcu dotrzesz do Dark Elf Village. Wejdź do środka - zostaniesz tu zatrzymany przez przywódcę Ruselba. Jeśli nie chcesz walki (zdecydowanie polecam) przedstaw się, powiedz, że szukasz Parna i że jest on twoim wrogiem. Inne odpowiedzi spowodują rozlew krwi, i to tobie wycieknie jej najwięcej. Zwiedź wioskę. W domku z duchem, w skrzyni znajdziesz scroll dekodujący. Idź na zachód i znajdź dom Pirotes. Pogadaj z nią i zaproponuj swoją pomoc. Na ziemi jest przycisk, nadepnij na niego i zabierz przedmiot ze skrzyni. Teraz udaj się do piramidy i wejdź do środka. Na parterze nie ma zbyt wiele roboty. Zwiedź dokładnie komnaty i zabij niebieskiego demona latającego w pobliżu. Gdy się uda wracaj do wioski i zagadnij Pirotes. Teraz wejdź na górę i zalicz pierwsze piętro. Korytarze są dużo bardziej niebezpieczne, więc zaopatrz się w butelki z napojami. Musisz dotrzeć do prawdziwej przywódczyni wioski - znajduje się ona w jednym z pokoi. Dotrzesz tam bez problemu, jednak gorzej będzie z pokonaniem strażników. Gdy się uda, zbierz przedmioty i wyjdź na zewnątrz. Wysłuchaj całego dialogu i poproś o wskazówki dotyczące Parna. Wróć do fortu i obejrzyj scenkę przy kowalu. Zabierz książkę i wracaj do wioski. Tutaj skieruj się do najniższych korytarzy piramidy. Znajdziesz tam jeszcze jedno wyjście - skorzystaj z niego i udaj się prosto do Dark Forest. Ta lokacja jest przełomowa, więc zwiedź ją wyjątkowo uważnie. Na południowym zachodzie znajdziesz zejście do podziemi, które doprowadzi cię do niedostępnej części lasu. Znajdziesz tam scroll dekodujący. Wróć na główny teren i postaraj się zwiedzić wszystko. Powinieneś znaleźć drzwi zamknięte magicznie. W środku leży kilka przydatnych przedmiotów. Teraz znajdź zejście do ruin. W podziemiach jest kilka fajnych przedmiotów do zdobycia. W końcu ponownie wrócisz do lasu, jednak wyjdziesz z innej strony. Idź przed siebie i zabijaj każdego napotkanego na swej drodze przeciwnika. Jednemu z golemów powinien wypaść duży miecz. Weź go (double handed sword). Ja w tym momencie stałem się przepotężny. Teleportowałem się do fortu, miałem uzbieraną całą furę mitrylu. Usprawniłem znaleziony miecz tak, ze zadawał ponad 320 obrażeń jednym ciosem. Także znacząco podniosłem statystyki zbroi. No, tyle o mnie. Wróć na szlak i przygotuj się do walki z bossem. Wejdź do budynku i obejrzyj scenkę. Pokaże się Parn - zaatakujcie razem. Po walce wróć się do Marmo i znajdź Goblin Dungeon, Lizard Dungeon oraz Elder Knight Dungeon. Pokonaj przeciwników i zbierz trzy monety. Scrolle do grobowca goblinów i

jaszczurek znajdziesz przy strażnikach spacerujących przed wejściem (zabij ich). Natomiast scroll otwierający drogę do grobowca rycerza znajdziesz tak, jak opisywałem to wcześniej w Dark Village, czyli w domku ducha. Gdy odbędziesz już te mini questy wracaj na szlak przygody.

Ja, fechmistrz?

Zejście do podziemi będzie wymagało opanowania sztuki walki w stopniu bardzo dobrym. Idź przed siebie, aż zejdziesz do jeszcze niżej położonych podziemi. Tę lokację proponuję zwiedzić bardzo dokładnie mimo, że jest wyjątkowo rozległa. Jest parę dodatkowych jaskiń, w których znajdziesz ciekawe przedmioty. Gdy uznasz, że jesteś gotowy, zejdź w prawy dolny róg mapy. Acha, pamiętaj, że jesteś też odpowiedzialny za Parna. Gdy jego siły życiowe za bardzo opadną - używaj napoi. Wejdź do jaskini goblinów i skieruj się przed siebie. Walka z małymi zielonymi jest wyjątkowo upierdliwa, że się tak wyrażę. Są ich całe stada, więc oburęczny miecz może położyć za jednym zamachem z dziesięć stworzeń naraz. Co za widok!!! W każdym razie uporaj się z tym całym tałatajstwem i ocal swoją przyszłą koleżankę. Pogadaj z nią i razem ruszajcie pokonać złe moce. Skorzystaj z drugiego wyjścia i powróć do południowej części ruin. Obszar jest bardzo duży więc uzbrój się w cierpliwość. Przede wszystkim postaraj się zwiedzić wszystkie poboczne lokacje aby zebrać jak najwięcej przedmiotów. Gdy dotrzesz do północno wschodniego rogu, pojawi się świecący obiekt na ziemi. Idź za nim i niszcz wrogów. Twój niewidzialny przewodnik doprowadzi cię do jaskini. W niej pokonaj bossa i wróć do lewego-górnego rogu mapy. Wejdź do środka. Korytarzem przedostaniesz się do Dark Forest. Obejrzyj scenkę i znajdź wejście do podziemi. Krótka wycieczka i znowu jesteś w lesie. Wejdź do kolejnych ruin i znajdź przeciwległe wyjście. Na zewnątrz Deedlit powie, że ktoś niszczy las. Przeciwnika znajdziesz wkrótce. Pokonaj Ruselba i wróć do savepointu. Tutaj rozstaniesz się z drużyną. Wróć do Goblin Fortress i pogadaj ze starcem. Dowiesz się co czynić dalej. Teleportuj się do Dark Elf Village i pogadaj z Malo. Powie, że wymieni złote medaliony zdobyte w questach na ciekawe przedmioty. Oddaj jej te, które już zdobyłeś. Pojawi się teleport koło jej chaty. Skorzystaj z niego i wejdź do podziemi. Tam pokonaj przeciwników aby zdobyć książkę, za pomocą której otworzysz wszystkie zakodowane drzwi. Dekodujące scrolle już nie będą potrzebne. Teraz pokręć się po bagnach i po Marmo aby znaleźć jak najwięcej grobowców. Są widoczne na mapie - dwa w Marmo są jeszcze niedostępne. Gdy już zdecydujesz się wrócić do scenariusza skieruj się na pustynię. Z Hills wybierz wyjście po lewej od tego, którym kierowałeś się na bagna. Na pustyni znajdź wejście do jaskini, jest zaznaczone (Narse Lair). W środku zwiedź podziemia. Na razie z kryształami mitrylu nic nie możesz zrobić. Gdy dotrzesz do wyjścia, w następnej lokacji spotkasz dwie szukane osoby. Pogadaj z nimi i podążaj w kierunku, w którym idą. Gdy obudzą smoka, powiedz mu czego szukasz. Udzieli ci rad w zamian za dwie głowy jego wrogów. Jedną już masz, drugą musisz zdobyć. Podejdź do wielkiego kryształu mitrylu i sprawdź monument. Pojawi się golem, dostaniesz od niego kilof. Możesz go duplikować u krasnoluda w fortecy. Za jego pomocą możesz rozwalać kryształy. Wróć do jaskini Narse i znajdź wyjście na zewnątrz. Po drodze możesz zebrać trochę mitrylu i przedmiotów w skrzyniach. W Hills of Falaris znajdź wielkie posągi i zniszcz je. Dopiero wtedy będziesz mógł wejść do siedziby Falarisa. Przed wejściem musisz zdecydować kto będzie ci towarzyszył. Polecam wybór Leyli - jej czary leczące są nieocenione. W zamku rozwal kamienne posągi aby otworzyć drzwi. Kontynuuj wędrówkę, aż spotkasz sługusa Serafiego. Pokonaj go i idź dalej. Zwiedź cały poziom i nazbieraj cennego mitrylu. Niektóre lokacje będą dostępne po przesunięciu dźwigni. Znajdź zejście na niższy poziom. Ta lokacja wymaga więcej łażenia. Przede wszystkim zajmij się żółtymi dźwigniami. Potem kombinuj z czerwonymi. Rozwal wszystkie posągi, choć uważaj na przybyłych wrogów. Podczas wędrówki czeka cię mała potyczka ze sługusami Serafiego. Znajdź zejście na poziom trzeci. Znajdź Serafiego i zmierz się z nim po raz ostatni. Opowie przerażającą historię o swoim panu Shoedel'u. Ta lokacja jest dosyć zaawansowana jeśli chodzi o poszukiwanie właściwej drogi. Znajdziesz wiele czerwonych dźwigni, które musisz tak poustawiać aby dostać się niżej. Metodą prób i błędów zejdziesz na ostatni z poziomów. Po lewej znajduje się dźwignia, która otwiera przejścia do jaskini Shoedel'a. Jednak nie radzę wybierać się tam teraz, gdyż nie masz szans go pokonać. Aby było mi łatwiej nawigować po lokacji, najpierw zwiedziłem ją bez ruszania żadnej z dźwigni. Gdy już wiedziałem gdzie co jest, przełączałem akurat dostępną wajchę i patrzyłem na mapę aby stwierdzić co można zrobić w nowej sytuacji. W ten sposób dotarłem do sporych zasobów mitrylu oraz kilku ciekawych przedmiotów. Podstawowym celem jest znalezienie kamiennego posągu przedstawiającego grubasa. Zniszcz kamień, a gdy usłyszysz zawodzenie Shoedel'a to znak, że możesz zejść i pojedynkować się z nim. W Falaris Chamber czeka na ciebie twój przeciwnik. Oczywiście do pomocy sprowadzi wiele potworów. Najpierw uporaj się z przywołanymi stworami, a na końcu z gościem, którego głowa cię interesuje. Jeśli nie zniszczyłeś posągu piętro wyżej, Shoedel będzie nietykalny. Uważaj na petryfikację - jeśli masz w drużynie kapłankę to nie ma problemu. Po walce wróć do Narse Lair i pogadaj ze smokiem. Oddaj mu głowy Shoedel'a i Ruselba. Dostaniesz w zamian klucz oraz quest do wykonania. Kapłanka wspomni o tajnym przejściu w pobliżu wejścia do zamku Falarisa. Udaj się do lasu i podejdź do wejścia do świątyni (tam gdzie rozwalałeś statuetki). Po prawej jedna ze ścian jest iluzją. Za nią znajdziesz tonę gigantów, golemy, teleport, z którego skorzystaj aby obejrzeć wejście do podziemi Demon Lorda i dungeon. Wejdź do niego i załatw magików aby dostać medalion. Wyjdź na górę i wróć do fortecy goblinów.

Próba cierpliwości

Tutaj gra przestaje być łatwa. Wszystkie bonusowe lokacje oraz nowe obszary to prawdziwy horror. Prawdopodobnie jesteś w okolicy 20-26 poziomu. Wierz mi, jesteś mały leszczyk. Jeśli chcesz w miarę mało boleśnie przebrnąć przez ten etap uważnie przeczytaj rozdział o dozbrajaniu i walce na początku opisu. Udaj się na pustynię i powalcz z robakami. Nie jest łatwo, ale to jeszcze nic. Znajdź Dungeon of Sandworm i zejdź do niego. Tutaj musisz podnieść poziom swojej postaci. Zajmie ci to jakieś 20-30 godzin, ale nie ma innego wyjścia. Na początku z robalami będzie bardzo ciężko, ale ich wartość w punktach doświadczenia jest nie do pogardzenia. Pierwsze 20 poziomów skoczysz w mgnieniu oka. Nie próbuj walczyć z mamusią robali, bo to naprawdę ciężki kawałek chleba. Wycofuj się, gdy będzie braknąć butelek z napojami. Zwiedź całe Marmo aby wiedzieć, gdzie co się znajduje. Postaraj się zdobyć jak najwięcej mitrylu - dopakujesz dzięki temu swojego bohatera. Polecam także wykonanie zadania smoka i zdobycie wszystkich czterech części gadziego ekwipunku. Gdy będziesz miał 9000HP, zadawał około 5000-6000 obrażeń, twoje DUR i PAR będzie powyżej 700, a AR powyżej 1000 oraz poziom sięgnie 80 (jak do tego dojść jest opisane powyżej) - możesz czuć się gotowy do ruszenia dalej. Powinieneś mieć ukończoną przygodę z czterema częściami smoczego ekwipunku oraz zebrane trzydzieści medalionów. Wierz mi, że świetnie cię to przygotuje do tego co spotkasz w Dark Castle. Zamieszkujące go stwory nie stawią dzięki temu żadnego oporu.

Pokonać Boga

Na lądzie Gigantów w północno-zachodniej jego części możesz znaleźć wejście do zamku. Na odpowiednią mapę dostaniesz się przemierzając kolejno: pustynię, ruiny i ląd gigantów. Podejdź do zamkniętych bram i rozwal słup. Pokonaj przeciwników i włóż klucz na miejsce. Wejdź do środka i pogadaj z Pirotes. Przyłącz ją i zwiedź pierwszy poziom. Większość pomieszczeń jest jeszcze niedostępna. Znajdź wyjście na dziedziniec i skorzystaj z niego. Następnie obejrzyj scenkę i wejdź po schodach. W środku podbiegnij do rycerza i pomóż mu. Przyłącz go do drużyny i odeślij Pirotes. Teraz zwiedź poziom, na pewno spotkasz kościotrupa, do którego musisz dotrzeć aby móc zejść niżej. Pokonaj go i zejdź ponownie na pierwszy poziom. Zwiedź lokację i znajdź salę tronową. Podejdź do tronu i zbadaj go. W środku spotkasz małego zielonego stworka, który da ci wykład na temat proporcji siły do wzrostu. Musisz uporać się z hordą, którą przywołał. Gdy to zrobisz potworek zniknie. Musisz go odszukać w sali i zabić. Zejdź na drugi poziom i przygotuj się do potyczki z Wagnardem. Biskup ma parę pomylonych klepek. Zaatakuj go. Uważaj na swojego partnera - w tej walce może bardzo łatwo zginąć. Gdy pokonasz Wagnarda, zejdź niżej i odbądź rozmowę z poznanym przyjacielem. Tutaj wasza wspólna droga się kończy. Trzeci poziom nie jest zbyt trudny, ale by dotrzeć do strażnika musisz zniszczyć trzy wielkie posągi. Dopiero wtedy usłyszysz sygnał, który wskaże ci drogę do bossa. Po tym co przeszedłeś wcześniej, trzej giganci nie powinni być dla ciebie problemem. Także na tym poziomie polecam też próbę ognia. Gdy znajdziesz pokój, w którym stoi słup ognia, wejdź do niego i wytrzymaj minutę bez poruszania się. Aby wykonać to zadanie musisz mieć bardzo wysokie Durability i Parry. Przyda się także kilka butelek z napojami. Piętro niżej, podczas drogi na piąty poziom napotkasz pomieszczenia ze skrzynią. Gdy weźmiesz zbroję, pojawi się magik i zamknie cię z potworami. Jedynym wyjściem z sytuacji jest rozwalenie go czarami. Zabijanie bestii nie ma sensu, gdyż magik przywoła je z powrotem do życia. Na piątym poziomie czeka cię pojedynek z Wagnardem w wersji Zombie. Przeciwnik nie jest wymagający, więc uporasz się z nim szybko. Zejdź na szósty poziom i dotrzyj do teleportu. Zostaniesz przeniesiony na ósmy poziom. Teraz masz dwa wyjścia. Jeśli chcesz kontynuować scenariusz skieruj się w lewo i zejdź na dziewiąty poziom. Jeśli jednak uważasz, że przydałoby się jeszcze podnieść statystyki to udaj się przed siebie. Ósmy, siódmy i szósty poziom są dosyć specyficzne. Gdy z nich wyjdziesz, a potem tam wrócisz, eksploracja zaczyna się od nowa. Co to oznacza - nie muszę tłumaczyć. Wskażę tylko na tony mitrylu do zebrania. Z ósmego poziomu prowadzi droga wyżej. Siódemka to istny koszmar. Meduzy petryfikują nie dając szans na obronę. Aby dostać się na poziom szósty od drugiej strony, musisz pokonać strażnika w postaci wielkiego robala. Piętro wyżej to prawdziwy koszmar. Jeśli uda ci się zwiedzić całą lokację to możesz się uważać za rewelacyjnie przygotowanego do końcowych walk. Wspomnę, że czeka cię kolejne spotkanie z Mithrill Golemem i to w wersji HARD. Gdy będziesz gotów, zejdź na dziewiąty poziom i pogadaj z Wartem. Staruszek obdarzy cię zdolnością, która pozwoli ranić Kardis. Idź dalej i przygotuj się do walki. Kardis nie jest trudna do pokonania, nie zwracaj uwagi na przywołanych Shoedela i Ruselba. Chociaż może nie - tego pierwszego można załatwić, przynajmniej nie będzie cię petryfikował. Gdy już się uporasz z kobietą, podejdź do konającej i pogadaj z nią. Gdy darujesz jej życie (nie masz wyboru) pozostawi naszyjnik. Całkiem ciekawa zabawka. Znacznie skraca czas unieruchomienia po spetryfikowaniu. Zejdź na ostatni poziom i zapisz grę. Podejdź do platformy i wejdź na nią. Podczas zjazdu w dół czeka cię kilka potyczek. Gdy już wylądujesz, zapisz grę ale nie korzystaj z teleportu (będziesz musiał zjeżdżać jeszcze raz). Litery na słupie mówią o kilku ukrytych przedmiotach. Znajdź wszystkie wybuchowe słupy i to je rozwalaj po kolei. Za pokonanych wrogów dostaniesz nowy ekwipunek. Jego przydatność oceń sam. Gdy będziesz gotów, znajdź punkt dający sygnały i przygotuj się na ostatnią walkę. Przyznam, że po bogini można się było spodziewać czegoś więcej. Jedyna trudność walki polega na wysokiej żywotności przeciwnika. Gdy zadasz jej dużo obrażeń przyzwie pomocnika (to ten z intro). Jednak przyjaciel niewiele jej pomaga. Gdy już pokonasz szefową obejrzyj film. Ale jeszcze nie rozsiadaj się zbyt wygodnie. To jeszcze nie koniec. Gdy miną napisy końcowe zapisz stan gry. Właśnie ukończyłeś grę. Jeżeli jednak nie masz jeszcze dosyć - czytaj dalej.

Bonus - życie po śmierci

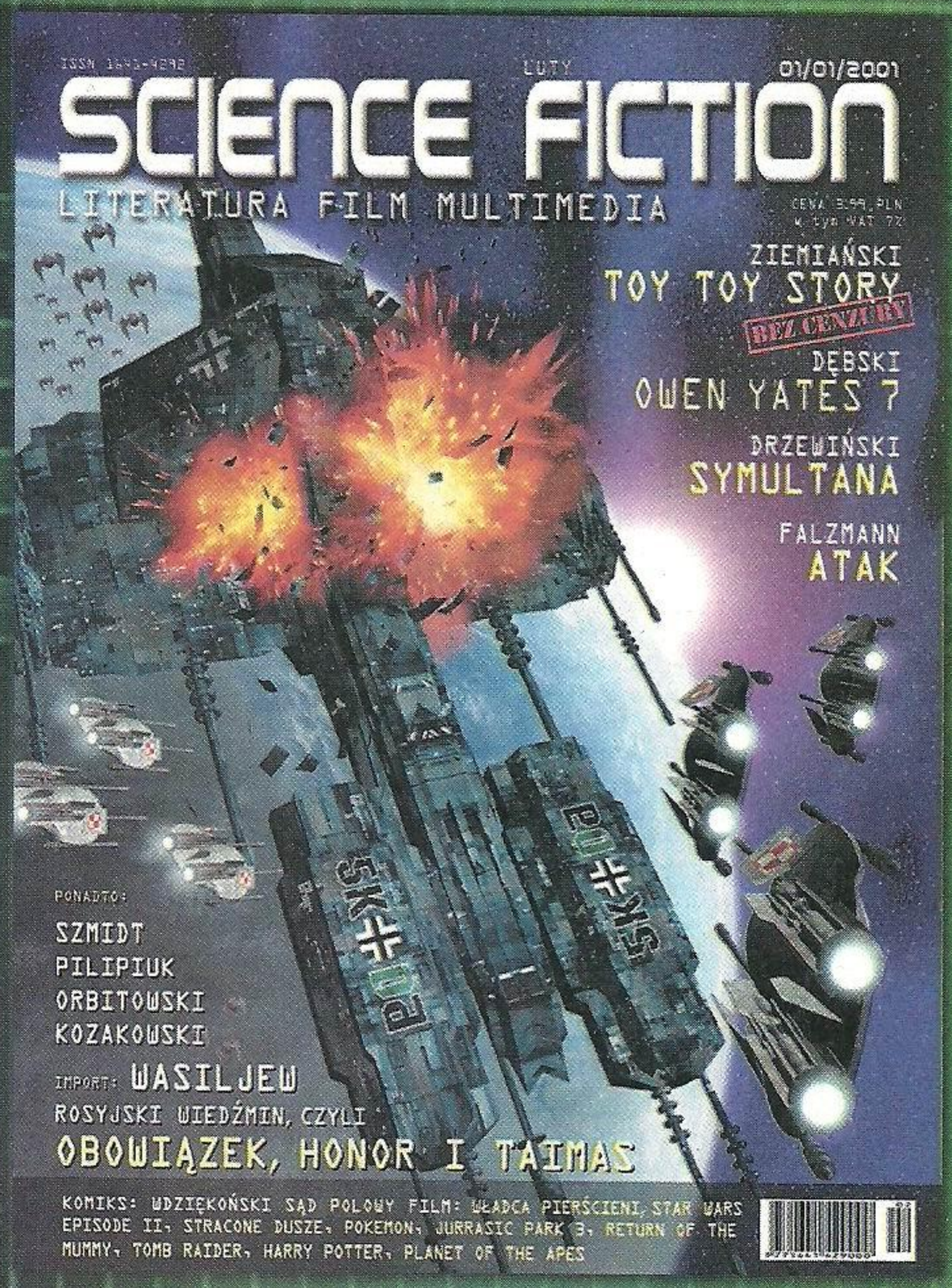
Gdy załadujesz stan gry okaże się, że jesteś w fortecy goblinów. Wprawdzie ukończyłeś grę, jednak z zakończenia wynika, że ponownie wróciłeś skąd przybyłeś. Jeśli chcesz, znajdzie się jeszcze parę rzeczy jeszcze do zrobienia. Tam gdzie zawsze mieszkał Wart pojawił się teleport. Skorzystaj z niego. Zostaniesz przeniesiony do początkowych lochów. Czeka cię walka z kilkoma przeciwnikami. Najpierw rozwal Golemy (nic trudnego), potem jednak zrobi się trochę gorzej. Rozwal ciemnego mitrylowego golema i meduzę, Serafiego i resztę ferajny oraz ponownie zmierz się z Kardis. Teraz możesz ją zabić. Gdy ci się to uda, wróć do Warta i pogadaj z nim. Dostaniesz od niego zdolność, dzięki której z każdego pokonanego przeciwnika wydobędziesz mitryl. Jest jeszcze sprawa Narse'a. Co prawda mogłeś wykonać ten quest wcześniej, jednak dopiero teraz powinieneś być do niego odpowiednio dobrze przygotowany. Wróć do jego jaskini i powiedz, że masz wszystkie przedmioty. Dostaniesz Dragon Buster. Następnie zgódź się zostać sługą, po czym przyjmij wyzwanie. Czeka cię walka z trzydziestoma przeciwnikami po kolei. Na początku jest bardzo łatwo. Jednak potem sprawa staje się nieznośnie trudna. Wspomnę tylko, że stoją przed tobą w najcięższym wydaniu Mithrill Golem, Gigant oraz Paddle Queen. Gdy dotrzesz do smoka, walka także nie będzie prosta. Pewnym lekarstwem jest dopakowany Dragon Buster. Gdy już wygrasz serię dostaniesz ogromne ilości mitrylu. Została jeszcze jedna nierozwiązana zagadka. Jeśli wcześniej oddałeś trzydziesty medalion Marli, to wiesz o co chodzi. Zła jędza cię nabrała. Walka z zielonym smokiem jest wręcz nie do wygrania. Naprawdę trzeba być niezłym kozakiem, żeby pokonać smoczysko. Gdzieś wyczytałem, że jest to najtrudniejszy boss jaki pojawił się w historii gier video. I ja się pod tym podpisuję. W każdym razie gdy już wykonasz wszystko wróć zmierzyć się z boginią po raz kolejny. Tym razem zakończenie powinno być inne!

jeszcze mało? patrzcie dalej...

NOWE CZASOPISMO

88 STRON
ZA 3.99 PLN

FANTASTYCZNA ROZRYWKA
ZA FANTASTYCZNIE NISKĄ CENĘ



DZIEWIĘĆ NOWYCH OPOWIADAŃ
KOMIKS „SĄD POLOWY"
FILM „STAR WARS - EPISODE 2"
SEKRETY SCENARIUSZA
„GWIEZDNE WOJNY - EPIZOD 13"
WYWIAD Z TWÓRCAMI
„WŁADCA PIERŚCIENI"
„STRACONE DUSZE", „POKEMON",
Z PLANU: „JURASSIC PARK 3",
„RETURN OF THE MUMMY",
„TOMB RAIDER", „HARRY POTTER",
„PLANET OF THE APES"

SZCZEGÓŁY NA STRONIE WWW.ARES2.COM.PL

DUNGEONY aka lochy i potwory

Prędzej czy później na pewno natkniecie się na lokacje, które w swej nazwie mają słowo Dungeon. Są to bonusowe questy, które potrzebne są do wykonania zadania Malmo. Gdy zabijesz Ruselba wróć do Dark Elf Village i pogadaj ze starą kobietą. Poprosi cię o zebranie trzydziestu medalionów. Po dostarczeniu jej odpowiedniej porcji będziesz dostawał nagrody. Lokacje zaznaczone są na mapie, więc łatwo je odszukać. Jednak dotarcie do nich nie zawsze jest proste. Po rozmowie z kobietą pojawi się teleport, który przeniesie cię do Lizard King. W tej lokacji znajdziesz książkę, która posłuży za dekoder do zamkniętych drzwi. Poniżej znajdziesz spis lokacji i gdzie co znaleźć:

Hills

Giant Zombie - będziesz mógł tu wejść dopiero gdy zdobędziesz kilof do mitrylu.
Cyclope - bardzo prosty dungeon, nie powinieneś mieć żadnych problemów.
Skeleton King - to także jedna z prostszych lokacji.
Titan Zombie - jeśli używasz dwuręcznego miecza, to problem jest z głowy.
Goblin Lord - lokacja prosta, ale żeby tu dotrzeć będziesz potrzebował kilofa.

Desert

Demon Lord - jedna z ważniejszych lokacji, dlatego zostaniemy przy niej na dłużej. Aby się tu dostać musisz z pustyni wyjść do ruin, a następnie skierować się do kraju gigantów i wyjść z powrotem na pustynię - jednak z drugiej strony gór. Gdy dotrzesz do tej lokacji i pokonasz Lorda nastąpi przełom. Uruchomisz wszystkie teleporty wokół dungeonów co pozwoli ci dotrzeć do wszystkich potrzebnych lokacji.
Titan - zajdź tutaj przed wejściem do Narse Lair.
Iron Golem - to także mała wprawka przed spotkaniem z największymi sztukami tego gatunku.
Flame Demon - prosty dungeon, który znajdziesz za oazą.
Sandworm - jeden z trudniejszych questów. Jednak jest bardzo ważną lokacją. Nie wolno ci atakować mamuśki robali dopóki nie podlevelujesz postaci. Zabicie pojedynczego robala daje ogromną ilość punktów doświadczenia.
Chimera - dotrzesz tu tą samą trasą co do Demon Lorda.

Ruins

Mithrill Golem - przez wielu uważany za najtrudniejszy dungeon. Do Golema dostaniesz się z ruin przechodząc do lądu Gigantów i wracając innym przejściem do ruin. Gdy będziesz w środku zwiedź lewe i prawe skrzydło aby wejść do głównej nawy. Zaatakuj golema i przeobraź go w mitrylową sztukę. Na początku nie warto go zabijać, bo za każdy udany cios pozostawia po sobie mitryl. Warto wrócić do niego parę razy.
High Imp - koszmar, w środku znajdziesz meduzy. Bądź dobrze przygotowany, musisz wykazać się zręcznością i podejść do gadziny zanim ta cię spetryfikuje. Jeżeli zostaniesz obrócony w kamień, od razu możesz wgrywać save'a.
Goblin Master - gdzieś na południu ruin znajdziesz ścieżkę, która schodzi w dół. Idź nabrzeżem aby się dostać do tej lokacji.
Paddle Queen - bardzo prosty (jak na ten etap gry) dungeon.
Phantom - o tyle nieprzyjemny, że właściciel ma tendencję do znikania. Najlepiej jest przypierać go do muru.

Lake Shore

Hell Lord - teoretycznie jest to ostatni z dungeonów. Na dole musisz przejść testy w lewej i prawej komnacie. W głównej nawie do pokonania czeka chmara wrogów. Jednak na dobrą sprawę jeśli utrzymasz się na nogach (DUR i PAR wysokie) to nie powinieneś mieć problemów. Porozmawiaj z Pirotes aby dowiedzieć się paru rzeczy o Malii. Do lokacji dostaniesz się tylko za pomocą teleportu.
Monster Insect - nic trudnego.
Salamander - to także prosta lokacja.
Lizard King - to pierwszy dungeon, który powinieneś odwiedzić. Zdobędziesz tu dekodującą książkę.

Swamp

Lethal Demon - dostaniesz się tu za pomocą teleportu.
Lizardman - banalna lokacja.
Dark Shaman - także nic wymagającego.
Elder Knight - jeśli zaliczasz tę lokację przed pójściem do Dark Forest, to możesz się nieźle nameczyć. Więc mówię - nie warto, przyjdź później.
Gargoyle - nic wymagającego.

Ruins

Gigantess - czołówka jeśli chodzi o poziom trudności. W środku najniebezpieczniejszy jest żółty wielki gigant. I jeśli wytrzymujesz te ciosy to nie byłoby źle, gdyby nie fakt, że potwór lubi czasem wziąć rozbieg. Skutki takich ataków są bardzo nieprzyjemne. Gdy zamierza biec to podnosi ręce do góry - wykorzystaj to jako znak i uciekaj.
Great Demon - po gigantach to fraszka.

Ukryte questy

Zombie - na cmentarzu idź do goblina po tym jak zdobyłeś fortecę. Pogadaj z nim, a dostaniesz scroll dekodujący i będziesz mógł wejść do innej części podziemi (patrz opis przejścia). Zombie są naprawdę łatwe, nawet jak na początek gry.
Dark Priest - w Hills of Falaris jest tajne przejście koło zamku. Idź tam po tym jak załatwisz Shoedel'a. Magicy nie są zbyt wymagający.

Przedmioty Narse'a

Po zabiciu Shoedel'a, Narse poprosi o odnalezienie czterech części ekwipunku: zbroi, hełmu, miecza i tarczy. Opłaca się to zrobić, gdyż otwiera to drogę do następnego zadania, a poza tym są to całkiem niezłe przedmioty. Strażnicy są dosyć wymagający, szczególnie Mithrill Golem, choć już pewnie przywykliście, że w tej grze nie wszystko przychodzi łatwo.
Oto lokacje:
LAKE SHORE - dostaniesz się tu teleportem
RUINS - na samym dole, znajdź ścieżkę, która poprowadzi cię południowymi obrzeżami.
DESERT - znajdź oazę, w jej pobliżu znajduje się teleport.
SWAMP - dostaniesz się tu teleportem. Dokładne położenie zaznaczone jest na mapie, więc nie będę się więcej rozpisywał.

To wszystko co wiem o LODOSS WAR. Kapitalna gra. Koniecznie zagrajcie!

(C-12) Final Resistance

Masz ochotę zagrać w jedną z ostatnich gier akcji na PSX'a? C - 12 daje ci taką okazję. Jest to mieszanka klimatów z MGS i SYPHON FILTER. Nie dorównuje wprawdzie żadnej z tych gier, ale ma pewien urok. Jeżeli napotkacie podczas gry jakieś problemy to w tym miesiącu tu, tylko tu i właśnie tu, znajdziecie ich rozwiązanie.

txt: Marcellus

MISSING PATROL

Idź w kierunku płonącej ciężarówki i przejdź pod nią. Skręć w prawo i rozwal cyborgi wylażące z bramy. W środku znajdziesz karabin. Wyjdź drugim wyjściem. Idź w lewo i rozwal po drodze kilka cyborgów. Za drugim zakrętem po prawej znajdziesz wejście na stację metra. W środku jest jeden cyborg i dwóch snajperów na galerii. Znajdziesz tu także Save Point i Shield'a (na środkowym peronie). Wyjdź drugim wyjściem i podejdź do skrzyni. Przysuń ją do drabinki i wejdź na pomost. Po dojściu do końca pomost się zarwie i przerwie kabel wychodzący ze stacji metra. Wejdź do budynku po prawej. Na konsolecie w głębi za pomocą lewego przycisku przełącz się na drugi wskaźnik, a przyciskiem po prawej uruchom zasilanie. Wyjdź z budynku, uruchom tryb snajperski i rozwal skrzynkę, z której wychodzi kabel. Wróć na stację metra i wsiądź do zrujnowanego wagonu. Przed parą walącą z rur podczas jazdy ochroni cię tarcza. Po wyjściu z wagonu napotkasz rannego żołnierza. Wyjdź z pomieszczenia i przejdź nad skrzyniami. Rozwal dwa cyborgi i idź dalej. Uważaj - za drzwiami po prawej czai się obcy z karabinem. Od niego zdobędziesz Alien Keycard potrzebny do otwarcia pola siłowego. Wejdź do ambulatorium, zabierz Medibox i wróć do żołnierza. Dostaniesz od niego klucz do magazynu po prawej od pola siłowego. Teraz odblokuj pole siłowe i idź dalej. Napotkasz nowego przeciwnika - sondę zwiadowczą. Nie jest groźna, ale wzywa najbliższych obcych. Idź dalej drogą i wejdź po drabince na pomost. Zeskocz po drugiej stronie. Potem ruszaj w lewo i przejdź przez furtkę w płocie z siatki. Uważaj - dalej jest sporo wrogów. W tym jakieś chrząszczopodobne cyborgi wylażące z ziemi. Podejdź do drabiny pokrytej dziwną pajęczyną i oczyść ją za pomocą ostrza. Wejdź na górę, jeden z obcych będzie miał kartę otwierająca drzwi. Podejdź do działka i za jego pomocą rozwal obcych na dole. Jeden z nich będzie miał Alien Keycard otwierającą pole siłowe. Otwórz je i idź do drzwi za rogiem, po prawej. Oczyść je za pomocą ostrza i otwórz. Od uratowanych dostaniesz materiały wybuchowe. Wyjdź z budowy, idź prosto i wejdź w bramę po lewej. Znalazłeś Recon 1, ale niestety chłopcy są otoczeni polem siłowym. Musisz je wyłączyć. Podejdź do rogu pomieszczenia oznaczonego literą A, rozwal cyborga i wejdź na klatkę schodową. Idź prosto. Jesteś na poziomie C. Rozwal Aliena i zabierz mu kartę. Podejdź do terminala po prawej i wyłącz pole siłowe zamykające wyjście z najwyższego poziomu. Teraz czeka cię trochę skradania. Wejdź na wyższy poziom. Są tu trzy droidy zwiadowcze, nie możesz do nich strzelać ani dać się zauważyć. Musisz je ominąć. Jeżeli ci się to nie uda będziesz musiał wracać na niższy poziom i znowu wyłączać pole siłowe. Droga wygląda tak: gdy droid nr 1 się odwróci idź za nim, a gdy stanie omiń go z lewej strony, przy ścianie. Idź w prawo i schowaj się za filarem. Popatrz na droida nr 2. Przemknij się gdy będzie stał odwrócony - trzymaj się lewej ściany samochodów. Wyjdziesz na trzeciego zwiadowcę, ale powinien być odwrócony. Idź za nim, skręć za białą ciężarówką i wespnij się na betonowe bloki tarasujące wyjście. Jesteś na poziomie z uwięzionymi. Uwolnij ich. Dostałeś detonator. Idź do najbliższego Save Pointu, koło czerwonego samochodu i użyj go, bo czeka cię walka z minibossem. Teraz podejdź do rumowiska tuż obok i użyj materiałów wybuchowych. Wejdź do środka i idź dalej, po chwili pojawi się olbrzymi czołg (wygląda jak przerośnięty pająk - krzyżak). Nie wdawaj się w strzelaninę. Uruchom tarczę i biegnij do działka umieszczonego po lewej stronie na podwyższeniu. Z jego pomocą szybko uporasz się z "pająkiem". Twoja pierwsza misja jest ukończona!

OUTSIDE THE BUNKER

Przyj naprzód eliminując wszystkich wrogów na swej drodze. Zwiedzaj wszystkie zaułki i pomieszczenia. Uważaj na snajperów. Uważaj też na pojawiających się niespodziewanie za plecami obcych. Po dotarciu na miejsce i odstawieniu żołnierzy, wejdź do magazynu i zabierz Rocket Launcher. Dostaniesz także Entrance Codes i Keycard. Z tym ostatnim udaj się do drzwi na drugim końcu ulicy. Tu użyj Save Point'a, bo za chwilę będziesz miał na pieńku z kolejnym czołgiem. Wyjdź drugimi drzwiami i przygotuj się. Gdy tylko dotrzesz do mostu, działko po drugiej stronie otworzy do ciebie ogień. Postaraj się szybko zdjąć strzelca (stoi za działkiem). Naprzeciwko tego stanowiska ogniowego jest jeszcze jedno, rozwal pilnującego go aliena. Zeskocz z mostu na lewą stronę, załatw dwóch obcych i po betonowych blokach wejdź na górę. Za pomocą działka rozwal "pająka" i zejdź z powrotem na dół. Podejdź do konsolety z przyciskami i wciskając ustaw je w kolejności od lewej do prawej: czerwony, zielony, niebieski, żółty. Otworzyłeś drzwi do schronu.

HAMMOND'S IMPLANT

Jesteś wewnątrz bazy. Spójrz na mapę i idź korytarzem tak jak ci wskazuje. Za drugim zakrętem znajdziesz urządzenie alarmowe. Przejście pomiędzy jego promieniami jest banalnie proste. Po prostu popatrz jakie wielkie dziury powstają gdy przesuwają się promienie. Słoń by przeszedł. Gdy je wszystkie ominiesz, zamkną się za tobą drzwi. Nie ma już odwrotu. Po wejściu do następnego pomieszczenia szybko zdejmij aliena stojącego przy drzwiach po lewej. Teraz rozwal droida zwiadowczego (uważaj, tym razem jest uzbrojony). Idź do działka i rozwal żołnierza w głębi hangaru. Po chwili pojawi się kolejny czołg. Wiesz co robić. Po oczyszczeniu pomieszczenia pojawi się kolejne zadanie. Musisz ustawić czaszę radaru tak, aby mogły zostać przesłane kody do uruchomienia sekwencji samozniszczenia bazy. Idź do sąsiedniego hangaru, w pomieszczeniu po lewej spójrz na ekran i zapamiętaj cyfry: 297. Teraz wejdź do pierwszej windy. Jesteś przy czaszy radaru. Na dole jest konsoleta, na której musisz wpisać kody. Oprócz tego jest tu też dwóch alienów i jeden droid. Konsola jest uszkodzona więc kod trzeba wpisać tak: wciśnij klawisz pierwszy z prawej siedem razy (na dwóch wyświetlaczach pojawią się 7), teraz podejdź do przycisku pierwszego z lewej i wciśnij go dwa razy (w pierwszym oknie pojawi się 2, a w drugim 7 zostanie zmieniona na 9). Wróć na górę i wciśnij guzik na konsoli przed czaszą radaru. Gotowe. Teraz wróć do hangaru na dole i wsiądź do następnej windy. Jesteś w laboratorium medycznym. Idź w prawo, rozwal żołnierza. Skręć w lewo i w pomieszczeniu rozwal dwa droidy. Teraz podejdź do skrzyń po prawej i zablokuj nimi wyjścia z wind. Uważaj żeby nie zrzucić skrzyń do szybu! Tym sposobem uchroniłeś się przed napływem kolejnych droidów. Teraz wejdź przez drzwi w głębi pomieszczenia. Na panelu sterowniczym skieruj całą moc do pierwszego od prawej wskaźnika. Idź do pomieszczenia z komorami chłodniczymi. Wyciągnij drugi z pojemników i wypchnij go z pomieszczenia. Przepchnij go przez pomieszczenie z windami i dalej, na wprost, aż do następnego pokoju. Wepchnij skrzynię do komory oznaczonej nr 3 i uruchom ją. Zdobyłeś implant. Teraz zwiedź boczne pomieszczenia a znajdziesz Storeroom Key. Wróć do żołnierzy - dostaniesz Keycard. Wyjdź z sali i idź w prawo. Rozwal cztery droidy, skręć w prawo, w następnym pomieszczeniu rozwal jednego obcego. Otwórz Storeroom Key'em drzwi po lewej. Po zwiedzeniu pomieszczenia wróć do rozwidlenia korytarzy, gdzie znów czekają cztery droidy i otwórz Keycardem bramę po prawej.

RESTORING POWER

Musisz przywrócić zasilanie głównego bunkra. Rozwal kilka alienów pętających się po hali. Po prawej znajdziesz drabinę - wejdź nią na górę. Idź prosto i przejdź pomiędzy promieniami alarmu. W następnym pomieszczeniu skręć w prawo, a znajdziesz generatory zasilające bunkier. Włącz po kolei przełączniki na małych konsoletach, a na końcu uruchom ten na głównym panelu. Wyjdź z pomieszczenia i skieruj się w lewo. Wyjście z następnego pomieszczenia zamykają dwie kraty z laserowych promieni. Pomiędzy nimi

BROŃ I PRZEDMIOTY

Energy Blade - ostrze do walki bezpośredniej, trzykrotne naciśnięcie X'a spowoduje odpalenie kombosa. Na ostatnich poziomach gry nabiera nowej zdolności - kwadratem można z niego strzelać "piorunami" kulistymi.

AG - 35 Machine - Gun - karabin z granatnikiem, szybki choć niezbyt mocny. Krótki zasięg. Cech granatnika nabiera dopiero po zdobyciu odpowiedniego "doświadczenia", Tak jest zresztą z każdą bronią (oprócz Energy Blade). Trzeba nimi trochę pozabijać aby można było odpalać drugi atak.

RV - 40 Rocket Launcher - oczywiście musi być solidna wyrzutnia rakiet, bo bez niej ani rusz. Drugi atak to salwa pięciu kierowanych rakiet, potrafi razić dwa cele jednocześnie.

XK - 50 Laser Cannon - karabin laserowy, szybki i skuteczny. Drugi atak polega na wduszeniu na dłuższą chwilę przycisku i oddaniu sporej mocy w jednym strzale.

Ion Cannon - bardzo rzadka broń, używana przez obcych. "Spawarka", razi przeciwników prądem. Drugi atak, podobnie jak laserowy, polega na naładowaniu mocy i odpaleniu potężnego wyładowania, które przeskakuje na sąsiednich wrogów.

Alien Plasma - karabin plazmowy. Mocny i szybkostrzelny. Drugi atak to naładowanie mocy i odpalenie kilku pocisków naraz o sporym kącie rozrzutu. Dobre na grupki wrogów.

Alien Health - przywraca całe zdrowie.

Alien Shield - tarcza energetyczna. Trzeba trzymać trójkąt aby była włączona. Gdy działa, nie można używać żadnej broni. Dwukrotne szybkie wciśnięcie trójkąta generuje z niej pole elektromagnetyczne, zakłócające działanie droidów i cyborgów znajdujących się w zasięgu wyładowania.

Blue Alien Spore - niebieski "grzybek": w kombinacji z żółtym tworzy słaby kwas przeżerający metale. A z czerwonym tworzy szybko palącą się flarę.

Red Alien Spore - czerwony "grzybek" w kombinacji z żółtym tworzy hukowo - błyskowy długo odpalający się fajerwerk. Z niebieskim: krótko tlącą się flarę,

Yellow Alien Spore - żółty "grzybek". Z czerwonym tworzy hukowo - błyskową eksplozję o wolnym zapłonie. Z niebieskim - kwas przeżerający metale.

znajdują się dwa urządzenia zasilające. Rozwal je, a przejdziesz dalej. Teraz czeka cię chwila nieskrępowanej strzelaniny. Po rozwaleniu ostatniego z obcych podejdź do komputera i uruchom go za pomocą implantu.

ESCAPING THE BUNKER

Od tej chwili masz dwie minuty na powrót drogą, którą tu przybyłeś. Przez większość trasy jest spokój i tylko w ostatnim pomieszczeniu (tym z działkiem tuż nad drabiną) goście będą stawiać mały opór, ale możesz go zignorować i pobiec prosto w czeluść otwartych wrót.

STRANDED PERSONNEL

Idź drogą aż dojdziesz do podwyższenia. Po prawej zza rogu widać promień kamery - wejdź w jego zasięg. Otworzy się brama do pomieszczenia gdzie chowają się cywile. Potrzebne jest im paliwo do samochodu pancernego. Koło jednego z gości leży Battery Pack. Wejdź przez uszkodzone drzwi do pomieszczenia obok i rozwal dwa droidy. Wsadź baterie do urządzenia sterującego podnośnikiem. Podnieś platformę - pod spodem znajdziesz Fence Door Key. Wjedź za pomocą podnośnika na górę, znajdziesz tam Save Point. Wyjdź na zewnątrz. Nadleci Flyer - latający transporter obcych. Sposób na niego jest taki - trzeba szybko wybić wyrzuconych przez niego alienów, a kiedy podlatuje i na podwyższeniu wysadza następnych - przywalić mu kilkoma rakietami. Wkrótce będzie po sprawie. Idź do furtki w siatce koło miejsca startu i otwórz ją. Po lewej jest kanister z benzyną. Idź przed siebie. Za siatką zobaczysz jeden z elementów potrzebnych do zbudowania mostu. Na razie go zostaw. Włącz swoje pole siłowe i zeskocz do fosy. Wyjdź po drabince i wbijaj się do budynku po czym rozwal obcych obsługujących działa broniące dostępu do mostu. Znów włącz tarczę i przemknij się do drugiego budynku, gdzie załatw następnego aliena. Masz spokój z działkami więc zbuduj most. Ustaw trzy skrzynie w fosie koło siebie, a reszta odbędzie się automatycznie. Wróć do pojazdu opancerzonego i zatankuj go. Wepchnij pojazd na podnośnik i otwórz bramę wyjazdową. Ale cóż to! "Wdzięczni" kolesie pojechali bez ciebie! Podążaj więc na piechotę trasą przez nich przetartą.

MALL MADNESS

Jesteś uwięziony w centrum handlowym - uważaj na kamery, bo wejście w ich pole widzenia uruchomi potężną wieżyczkę strzelniczą umieszczoną na środku hallu. Na lewej ścianie, przy końcu pomieszczenia znajdziesz wyłom, wespnij się do sąsiedniego pokoju. Przepchnij skrzynie do ściany i wejdź do systemu wentylacyjnego. Idź w lewo, w następnej sali rozwal dwóch obcych i zbierz Yellow i Blue Alien Spore. Użyj skrzyni żeby wydostać się z pomieszczenia. Idź prosto, miń pierwszy pokój i skręć w odnogę korytarza. Podejdź do siatki zagradzającej drogę, zmieszaj w menu Yellow i Blue Spore aby stworzyć kwas, który przepali kratę. Idź naprzód - w następnym pokoju znajdziesz Lift Key. Przysuń skrzynie do otworu wentylacyjnego, koło wejścia do zamrożonego pomieszczenia. Idź do końca tunelu i wskocz do sali. Jest tu trzech obcych. Otwórz przyciskiem główne drzwi wyjściowe. Włącz tarczę i biegnij w prawo, pomiędzy schodami jest winda, którą uruchomisz Lift Key'em. Po wyjściu z windy idź w prawo, usuń obcego i wejdź do pomieszczenia. Rozwal obcych i idź do końca, gdzie znajdziesz Mall Override Codes. Wróć na korytarz i wejdź w zasięg promienia kamery. Otworzą się drzwi. Od koleżki w środku dostaniesz Master Keycard. Wróć teraz do lokacji, w której widziałeś zamarznięty pokój. Otwórz go Master Keycard'em. Ustaw kod w kolejności: czerwony, zielony, czerwony, niebieski. Włącz tarczę - inaczej zaszkodzi ci zimno. Wróć do głównego hallu i wyjdź na ulicę.

THE TOWERBLOCKS

Załatw dwóch obcych i idź w prawo. W zaułku po lewej znajdziesz wielki dźwig. Oczyść jego przód z "pajęczyny" i wróć do drzwi przy miejscu startu. Zejdź po schodach na dół i znajdź dr Carter. Dostałeś od niej Stairway Key. Wróć na górę i otwórz drzwi po lewej przy wyjściu z budynku. Wejdź na górę, na drugi pomost i rozwal snajpera na podeście dwa piętra wyżej. Teraz podejdź do konsoli sterującej i włącz przycisk po prawej. Dźwig przesunie się. Przejdź przez drzwi po drugiej stronie. W pierwszym pokoju jest skrzynia, w drugim jest cyborg i Alien Health. Wciągnij skrzynię na platformę dźwigu, wróć do konsolety i włącz drugi przycisk. Dźwig cofnie się w pierwotne położenie. Wejdź na skrzynię, a z niej na pomost powyżej. Po drabince dostaniesz się na wyższy poziom. Rozwal cyborga i idź po schodach na górę.

FLYER ATTACK

Znów trzeba rozwalić latacza. Trzy salwy z Rocket Launcher'a i ze dwie poprawki pojedynczymi rakietami załatwią sprawę. Potem jeszcze pozbądź się snajpera campującego na dachu budynku po drugiej stronie ulicy. Podejdź do betonowego bloku leżącego przy ścianie i wejdź po nim na dach. Idź w lewo i po pomoście przejdź na sąsiedni budynek. Rozwal jeszcze jednego snajpera i wskocz przez dziurę w dachu do pomieszczenia poniżej. Zejdź na dół. Spotkałeś oczekującego cię żołnierza. Znów wystąpił problem z zasilaniem, tym razem musisz je wyłączyć. W pomieszczeniu obok jest Save Point. Zejdź na sam dół. Spotkasz tam cyborga. W dojściu do wyłącznika przeszkadza kałuża wody pod napięciem. Przesuń skrzynię w lewo, do skrzynki napięć, potem wepchnij ją w kałużę, a następnie przejdź po niej na drugą stronę. Wyłącz prąd, wracaj na górę i wyjdź na pomost.

ALIEN POWER SOURCE

Jesteś w samym sercu wrogiej bazy. Rozwal aliena przed tobą i wrogie działko pod kamerą po prawej. Przemknij tak, aby cię nie wykryła. Podejdź do siatki - wybiegnie obcy, któremu zabierz Gate Key i otwórz furtkę. W tej lokacji przesuwaj skrzynie, tak aby zasłonić wyloty gorącej pary i podążaj dalej. Przy następnej furtce sprowokuj obcego do wyjścia i zabij go. Trzymaj się lewej ściany i zasuwaj dalej. Przed wejściem na udeptaną ziemię zatrzymaj się i popatrz za pomocą skanera na jej powierzchnię. Jest zaminowana jak cholera. Rozwal działka po lewej pod kamerami i przejdź na drugą stronę uważnie omijając miny. Znów trzymaj się lewej strony. Rozwal obcych i idź dalej. Zobaczysz robota wyjmującego kontenery z transportera. Przemknij pod kamerami i spróbuj dostać się za nim do hangaru. Jeżeli ci to nie wyjdzie rozwal obcego w oknie nad lokacją i droidy. Potem idź do pokoju, w którym siedział alien i uruchom przycisk na ścianie koło wejścia. Wyskocz przez okno i gnaj przez otwarte wrota do środka. Z tego pomieszczenia wyjdź przez drzwi po lewej. Znów w lewo i do windy. Na dole czeka na ciebie dwóch alienów. Otwórz drzwi przyciskiem i idź dalej. Załatw dwóch cyborgów. Teraz uruchom jeden z laserów i tak pokieruj jego promieniem aby trafił w świecący na pomarańczowo kwadrat w urządzeniu na środku sali. Teraz wyciągnij je. Oto poszukiwane przez ciebie źródło mocy. Zepchnij je na transporter taśmowy w głębi pomieszczenia. Z pomieszczenia obok wybiegnie dwóch alienów, za drzwiami znajdziesz Laser Cannon i sporo innych gadżetów. Wróć do windy. Po wyjściu idź prosto do końca krótkiego korytarza i skręć w prawo. Rozwal dwa droidy i wyjdź przez drzwi na końcu. Podejdź do bramy na wprost i wysadź ją za pomocą Detonation Pack'a. Przejdź przez bramę.

CITY STREETS

Jesteś znów na ulicach miasta, czeka tu na ciebie kilku obcych i snajperzy. Rozwal ich z daleka używając trybu snajperskiego. Idź prosto...

ALIENS!

Dużo ich oj, dużo będzie na ciebie czekało. Właśnie porwano panią dr Carter, a odwrót jej porywacza osłania kilku nie najmilszych kolesi. Uważaj na nich, jak ich ostrzeliwujesz to się osłaniają tarcza energetyczną. Oprócz nich jest znany ci już Flyer. Rozwal go najpierw, nie wdając się w strzelaninę z koleżkami. Potem zajmij się nimi. Gdy ostatni z nich padnie misja będzie ukończona. Następne zdanie będzie polegało, oczywiście, na odbiciu dziewczyny z rąk wroga.

RAILWAY NETWORK

Jesteś w tunelu. Omiń czołgi i usuń droidy. Po lewej, za furgonetką z napisem Metro, znajdziesz Service Door Key. Drzwi do których pasuje są za następna furgonetką. W następnym pomieszczeniu znajdziesz jednego z serwisantów, którzy starają się przywrócić zasilanie. Wyjdź z pomieszczenia przez drugie drzwi. Znajdziesz się koło tunelu podziemnej kolejki. Zejdź do niego. Skręć w pierwszą odnogę i wejdź na peron. Teraz spotkasz nowego przeciwnika - mrówę. Jest przerośnięta i pluje jakimś kwasem. Dobrze działa na nią karabin laserowy. Oprócz tego ma kilkoro dzieci (malutkie mrówki), gryzą wprawdzie boleśnie ale zamiast do nich strzelać i marnować amunicję - włącz tarczę. Zresztą do mamuśki też możesz nie strzelać tylko omijać ją z włączoną tarczą. Wejdź na górę, gdzie między innymi znajdziesz Black Regulator. Wróć do tunelu, skręć w lewo. Na następnym peronie znów napotkasz mrówę. W prawym, dalszym rogu pomieszczenia znajdziesz Blue Regulator. W "dziurze" jest trochę różnokolorowych Spore'ów. Idź dalej do rozwidlenia tuneli i skręć w lewo. Dalej aż do końca, w prawym rogu znajdziesz Green Regulator. A w pomieszczeniu z mrówą (po lewej) na pomoście nad "dziurą" - Red Regulator. Dalej idź do pomieszczenia po prawej - są tu aż dwie mrówy. W gnieździe tej drugiej, w głębi pomieszczenia znajdziesz Battery Pack. Wróć do tunelu. Podążaj nim prosto i skręć w lewo. Na następnym rozwidleniu skręć w prawo. Koło Save Point'u znajdziesz Power Room Keycard. Za pomocą Battery Pack'a i znalezionej przed chwilą karty otwórz drzwi. W pomieszczeniu po prawej znajdziesz Points Room Keycard. Teraz wsadź Regulatory na odpowiednie miejsca (od lewej Green, Blue, Red, Black). Teraz na konsoli sterującej wciśnij guziki w kolejności od lewej: drugi, trzeci, czwarty i pierwszy. Wróć na dół i wsiądź do drezyny. Pojedź do tyłu i wysiądź na peronie. Otwórz drzwi Point Room Keycardem. Podejdź do konsoli sterującej zwrotnicami i przełącz tak aby A, B i C były otwarte, a D zamknięta. Stąd możesz wrócić do technika. Wsiądź do drezyny na sąsiednim torze i uruchom ją.

ALIEN TRANSPORT DOCK

Przejdź po pomoście na drugi peron. Usuń dwóch obcych i idź po schodach na górę. W następnym pomieszczeniu załatw kolejnych obcych. Rozejrzyj się dobrze i znajdź taśmociąg oznaczony czerwonym znaczkiem. Wyjdź przez drzwi naprzeciwko wejścia, którym się tu zjawiłeś, a znajdziesz się w następnym pomieszczeniu. Rozwal dwóch obcych, przy jednym znajdziesz Red Security Bolt. Umieść go w gnieździe po prawej i wyłącz (przyciskiem przy ekranie z czerwonym znaczkiem) skaner na taśmociągu. Teraz podejdź do konsoli za twoimi plecami i poczekaj aż nadjedzie skrzynia z czerwonym znaczkiem. Wtedy wciśnij przycisk aby powstrzymać załadunek jakiegoś podejrzanego stuffu do kontenerów. Następnie gnaj do hali obok. Stań nad upatrzonym wcześniej taśmociągiem i wskocz do nadjeżdżającej pustej skrzyni. Niestety twoją skrzynię zatrzymał następny skaner. Wydostań się z niej i rozwal zaalarmowanych strażników. Podejdź do panelu sterującego przy prawej burcie statku i uruchom go. Pojawi się platforma załadunkowa. Ponownie wduś przycisk i wsiądź na platformę zanim ta się podniesie.

CONVERSION FACILITY

Jesteś w fabryce zmieniającej ludzi w obcych. Wyjdź z pomieszczenia. W następnej hali napotkasz dosyć trudny element zręcznościowo - łamigłówkowy. Najpierw rozwal wszystkich obcych aby ci nie przeszkadzali. Wejdź po drabinie na platformę po lewej od drzwi, a potem na przejeżdżającą skrzynię. Zeskocz gdy będzie mijała najbliższe kontenery. Przesiądź się na skrzynię wyjeżdżającą z otworu koło ciebie, a potem po zeskoczeniu na następne kontenery powtórz manewr z kolejną skrzynią. Przedostaniesz się na drugą stronę hali. Przejdź na koniec tej ściany kontenerów i za pomocą skrzyni przedostań się na sąsiednią stertę. Kolejna przejeżdżająca skrzynia przewiezie cię znów na drugą stronę pomieszczenia. Tym jednak razem na platformę. Udaj się do wyjścia. Jesteś nad plantacją Spore'ów. Rosną w tych małych "szklarniach". Zeskocz i rozwal wszystkich wrogów. Pozbieraj "grzybki" i podejdź do płotu po drugiej stronie placu. Trzeci segment od lewej jest skorodowany. Zmieszaj odpowiednie grzybki i rozpuść siatkę. Trzymaj się lewej strony, a spokojnie ominiesz miny. Po drodze napotkasz znane ci już, wyłażące z ziemi roboty. Dojdź do drabiny i wejdź na górę. Załatw strażnika i podejdź do skrzyni na prawo od wejścia, pod otworem w ścianie. Wejdź do środka. W pomieszczeniu napotkasz dwóch obcych. Jeden z nich będzie miał Alien Keycard. Otwórz pole siłowe i wejdź do następnego pokoju. Wejdź po drabinie na podwyższenie i podejdź do szczeliny w murze zamkniętej wyładowaniami elektrycznymi. Poczekaj na przerwę w wyładowaniach (włącz tarczę) i przejdź na drugą stronę. Zeskocz i wyłącz pole siłowe. Teraz wróć po skrzynię do poprzedniego pomieszczenia i dopchnij ją do ściany na wprost. Wejdź na podwyższenie i podejdź do szyby nad zagłębieniem w podłodze. Na dole jest dwóch obcych - jeden z nich ma Alien Keycard. Z kartą wróć do pomieszczenia wcześniej i otwórz pole siłowe zagradzające wejście do bocznego korytarza. Idź prosto, rozwal dwóch kolejnych obcych i wejdź przez otwór o trumiennym kształcie po lewej. Omiń trzy lasery (za ostatnim jest wyłącznik). Za następnymi drzwiami czai się obcy. Idź dalej, teraz musisz ominąć wielkie "stemple" wybijające coś na pojemnikach z ludźmi przeznaczonymi do konwersji. Wyłącz je tak jak lasery (muszą być schowane). Wejdź na środkowy "stempel" i wleź do otworu w ścianie. Idź kanałem w prawo. W pomieszczeniu na końcu zabij dwóch żołnierzy. Są tam dwa regulatory mocy - jeden jest uszkodzony, a drugi sprawny. Odsuń od wejścia do pomieszczenia z manipulatorem ten dobry, a do środka wsuń zepsuty. Podejdź do konsoli sterującej manipulatorem. Przyciski po bokach służą do przesuwania urządzenia, a środkowy do obracania regulatorami. Zadziałaj w ten sposób, aby ten uszkodzony znalazł się na pierwszej z lewej pozycji. To wyłączy pole siłowe broniące ci dojścia do dalszej lokacji. Wróć do tunelu i idź nim aż do końca. Znajdziesz się w pomieszczeniu z laserami. Wyjdź na zewnątrz i idź w lewo. Przejdź przez pomieszczenie z komorami konwertującymi. W następnym pokoju wduś środkowy przycisk na panelu po prawej. Otworzy się komora - wejdź do kanału znajdującego się w jej wnętrzu. Skręć w pierwszą odnogę. Zeskocz do pomieszczenia i zabij dwóch obcych. Jeden z nich upuści Green Security Bolt. Umieść go w przeznaczonym do tego miejscu w konsoli sterującej drzwiami. Wyjdź po drabinie na rurę kanału, przejdź do pomieszczenia obok i zeskocz na dół. Znajdziesz tu Save Point, a w drugim końcu dwa podnośniki (po lewej i po prawej stronie gdy stoisz plecami do Save Point'u) i

dwie skrzynie. Wepchnij jedną z nich na platformę po prawej i wjedź na górę. Dopchnij skrzynie do drabiny i wejdź po niej. Przejdź po rurze i zeskocz do pomieszczenia. Zabij dwóch obcych i zabierz Yellow Security Bolt. Wróć do pomieszczenia z podnośnikami i powtórz operację ze skrzynią i lewą platformą. Na górze dowlecz skrzynie do drugiej drabiny. W sali obok powtórz czynności z poprzedniego spotkania z obcymi a zdobędziesz Red Security Bolt. Wróć do skrzyni i cofnij ją do pierwszej drabiny. Wejdź na górę i wróć do sali z konsoletą. Umieść w niej obydwa pozostałe Security Bolt'y.

GET CARTER

Teraz znów jesteś na świeżym powietrzu. Zarówno po prawej, jak i po lewej czeka na ciebie trzech alien'ów. Idź w prawo, w zaułku po lewej stronie zobaczysz otwór szybu wentylacyjnego. Do środka dostaniesz się za pomocą skrzyni. Teraz uważaj. W podłodze szybu są dwie dziury, zrzucające cię na sąsiednie podwórko gdzie czeka na ciebie mnóstwo wrogów. Omiń je idąc przy ścianie tunelu. Dojdź prawie do końca, a po lewej poszukaj małego otworu. Wyjdź przez niego w kucki. Jesteś na platformie z amunicją i zdrowiem. Zbierz wszystko i zeskocz na dół. Z zaułka wyjdź w lewo, wróć do skrzyni i do szybu. Teraz możesz "wpaść" w jedną z dziur. Po załatwieniu wrogów i zdobyciu Blue Security Bolt i Alien Keycard, możesz wyłączyć pole siłowe broniące przejścia między podwórkami. Teraz wróć w okolice skrzyni i w przeciwległym zaułku otwórz Blue Security Bolt'em drzwi. Zbierz wszystko ze środka. Wychodząc zabierz Bolt'a! Wróć na poprzednie podwórko i w leju, przy wejściu do statku obcych, użyj Bolt'ów w odpowiednich miejscach. Wejdź do środka i idź do drzwi naprzeciwko wejścia. Uzbrój się w laser i rozwal dwa działka laserowe broniące pomieszczenia. Za szybą naprzeciwko jest obcy. Ma on Alien Keycard potrzebny do otwarcia przejścia. Nie możesz go zastrzelić. Na celowniku jednak pojawi się pojemnik z czymś łatwopalnym (po prawej od gościa). Rozwal pojemnik. Koleś zginie, a ty będziesz mógł podnieść kartę (uważaj na płomienie). Jesteś coraz bliżej dr Carter. Przejdź przez następne pomieszczenie i dawaj prosto. W następnej sali zobaczysz panią doktor i dwóch strażników. Jeden ma kartę otwierającą drzwi do celi. W środku jest jeszcze jeden alien. Podejdź do pani doktor...

WAR DROID

Podczas ucieczki spotkacie Dana Cartera - uznanego za zmarłego męża pani doktor. Zajmuje dosyć wysokie stanowisko w hierarchii obcych. Przedstawi ci robota bojowego. Najpierw zajmij się działkami laserowymi, a następnie, w trybie snajperskim, zlikwiduj gniazda zasilające robota (są w ścianie za nim). Po pokonaniu robota misja będzie ukończona.

DEFENDING THE BUNKER

Wyjdź z centrum dowodzenia i sprawdź dokąd zaprowadzi cię korytarz. Wejdź do pokoju z komputerami. Po prawej przy wejściu zobaczysz kratę wywietrznika, a koło niej skrzynię (zapamiętaj to miejsce). Przy wyjściu z sali również jest otwór wentylacyjny, a za rogiem stoi skrzynia. W korytarzu po lewej jest następne pomieszczenie z wywietrznikiem (na podwyższeniu) i skrzynią. Wróć na korytarz i idź naprzód. Skręć w prawo i wejdź do pomieszczenia po lewej stronie korytarza. Znajdziesz tu Sensor Camera. Tuż za nią jest skrzynia, a w sąsiednim pomieszczeniu - krata wywietrznika (to także zanotuj sobie w pamięci). Znajdziesz w nim także Sensor Dish i Sensor Antenna. Są to elementy niezbędne do naprawienia systemu ostrzegania bunkra. Wróć na korytarz i idź schodami na górę. Po przejściu przez śluzę znajdziesz się w pomieszczeniu gdzie toczy się desperacka obrona bunkra. Twoim zadaniem nie jest jednak walka z przeciwnikami tylko samoobrona. Po prawej stronie znajdziesz schody na podwyższenie. Poczekaj tam na kontener i przejedź na drugą stronę (módl się aby cię nie zestrzelili). Po dostaniu się na pomost po drugiej stronie pomieszczenia podejdź do uszkodzonej anteny i użyj Sensor Dish. Teraz wyjdź przez wrota tuż przy schodach. W następnym pomieszczeniu walka nie jest już tak zajadła. Idź w lewo, na ścianie tuż za bramą zobaczysz antenę, w głębi jest skrzynia. Połącz te fakty i napraw antenę za pomocą Sensor Camera. Wróć do pomieszczenia obok i wyjdź przez wrota naprzeciw tych, którymi tu wszedłeś. Wejdź na pierwsze schodki i zeskocz na dół przez wyłom w murze. Biegnij w prawo (włącz tarczę) wejdź po drabinie i "idź za" pomostem i rurą. Dojdziesz do ostatniej anteny. Użyj Sensor Antenna. Pierwsze zadanie wykonane. Teraz rozwal Flyera latającego przed wyjściem z bunkra. W tym celu wróć do sali z anteną, do której wspinałeś się po skrzyni i wyjdź na powietrze. Trzymaj się ściany i idź w prawo, za załomem muru znajdziesz nową spluwę: Ion Cannon. Rozwal co trzeba, a za pomocą ostrza oczyść z "pajęczyny" okienko strzelnicze działka (tuż koło wejścia). Wracaj do śluzy prowadzącej w głąb bunkra. Wejdź w

pierwsze drzwi po prawej, a spotkasz się z dr Carter. Dostaniesz od niej Internal Lab Keycard. Wróć na korytarz i za najbliższym rogiem idź w prawo. Wejdź przez śluzę. Idź prosto i pomóż żołnierzom broniącym zarwanego mostu. W pokoju po lewej znajdziesz dwa pudełka rakiet. Skręć w korytarz tuż przed mostem, a za zakrętem znajdziesz windę. Zjedź na dół i idź prosto. Rozwal mrówę i wyciągnij skrzynię blokującą drzwi od windy. Wjedź na górę. Idź od działka i skręć w korytarz w prawo. Załatw aliena i zamknij śluzę przyciskiem po prawej. Teraz wejdź do następnego pomieszczenia. Zabij obcego (uważaj na dziury w podłodze!). Na środku sali, po prawej, znajdziesz Storage Disk. Zamknij drzwi po drugiej stronie laboratorium. Wróć na korytarz i w następnej odnodze powtórz operację zamykania drzwi. Żołnierz otworzy ci drzwi do laboratorium, a ty będziesz musiał się zmierzyć z mutantem o nazwie Brute. Nie jest specjalnie groźny (silny, ale głupi). Otwórz drzwi do wewnętrznego laboratorium za pomocą Internal Lab Keycard. Na komputerze użyj Storage Disk. Teraz wracaj do pani Carter. Po powrocie do głównego bunkra włączy się alarm. Przez system wentylacyjny dostaje się trujący gaz. Na górze ekranu zobaczysz pasek stanu: gdy dojdzie do końca wszyscy zginą. Teraz przypomnij sobie układ pomieszczeń ze skrzyniami i otworami wentylacyjnymi i pędź je blokować. Gdy ci się to uda wróć do centrum dowodzenia. Idź do hallu z dwoma wyjściami na zewnątrz. W dalszym prawym rogu znajdziesz drzwi oznaczone literą Q. Wejdź do środka. Znajdziesz tu Red i Blue Regulator, a w skrzynkach napięcia jeszcze Green i Black Regulator. Teraz rozmieść je następująco. W pierwszej od lewej - Black, w drugiej - Green, a w trzeciej Red. Wyjdź.

VAUGHAN'S REVENGE

No ładnie. Zostałeś porwany, obcy przerobili cię na mutanta a twój przełożony zginął podczas próby ratowania. Zaczynasz w komorze konwersyjnej. W środku pomieszczenia jest kilku obcych. Tuż koło komory leży karabin maszynowy. Uciekaj nie wdając się w walkę (oszczędzaj amunicję). Zasuwaj korytarzem prosto przed siebie. W sali na końcu korytarza jest kilka droidów zwiadowczych i dwóch naukowców. Jeden z nich ma Yellow Security Bolt. Wyjdź z sali drugim wyjściem. Na końcu korytarza znajdziesz kolejne obszerne pomieszczenie. Są w nim cztery naścienne stanowiska ogniowe, zdejmij je w trybie snajperskim i zeskocz na dół. Uważaj - jest tu nowy model obcych (w kamuflażu Predatora) i z tarczami. Po lewej przy ścianie znajdziesz karabin laserowy. Jeden z rozwalonych obcych upuści Energy Blade, które nabyło swą nową cechę (to dobra broń na niewidzialnych: trzeba zmusić ich do uruchomienia tarczy strzałem z daleka, a potem wejść w zwarcie i odpalać kombosa). Inny zostawi po sobie Alien Keycard. Użyj go na terminalu w głębi, a z konsoli wyjmij Blue Security Bolt. Wyjdź z hali podjazdem po lewej od terminalu. Z konsolety w następnej lokacji, wyjmij Magenta Security Bolt. Idź prosto rozwalając wrogów. Zejdź do następnego pomieszczenia i z konsolety wyjmij Red Security Bolt. To wyłączy elektryczność pomiędzy pinballowymi grzybkami. Wejdź po rampie do pomieszczenia na górze i zdobądź Green Security Bolt. Wróć na dół i wejdź do tunelu (naprzeciwko konsolety). Użyj gdzie trzeba Green Bolt'a, a zdobędziesz Rocket Launcher i amunicję. Wychodząc wyjmij Bolt'a. Idź dalej tunelem. Znów jesteś w sali z mostem energetycznym. Idź do drzwi naprzeciwko i otwórz je Red Bolt'em. Na następnych użyj Magenta, a zdobędziesz jeszcze trochę zaopatrzenia. Wróć do sali (nie zapomnij o Bolt'ach) i użyj ich na konsolecie sterującej mostem. (Yellow, Red i Blue). Zasejwuj bo czeka pierwszy z bossów. Po wejściu do pomieszczenia rozejrzyj się - po prawej jest pole siłowe, a po lewej terminal sterujący. Jeden z gostków musi mieć kartę. Wyłącz pole siłowe, leć na drugą stronę, włącz przycisk. Nad bossem otworzy się silos z jego źródłem zasilania. Wal w nie ile wlezie. Po chwili padnie. Wejdź przez odsłonięte teraz drzwi, za miejscem jego marnej śmierci.

ATMOSPHERE PROCESSORS

Idź naprzód, na drugim skrzyżowaniu jest dwóch obcych. Wejdź do windy na końcu korytarza. W sali jest dwóch Brute'ów i jeden alien. To on ma Red Security Bolt. Użyj go przy następnych drzwiach. Wróć teraz do wejścia do sali i przepchnij do otwartych właśnie drzwi skrzynkę, która tam stoi. Teraz wyjmij Bolt'a i idź do następnych drzwi. Jesteś w hali z reaktorem - biega tu mnóstwo mrówek, jest też mamuśka. Załatw co trzeba. Wejdź na jedną z rur wychodzących z reaktora i dojdź do półki biegnącej wokół rdzenia. Właź na sąsiednią rurę i idź do pomieszczenia obok. Jest tu kilku "niewidzialnych". Wchodząc na kolejne rury dostaniesz się do pomieszczenia koło reaktora gdzie znajdziesz Yellow Security Bolt. Teraz wróć do sąsiedniego reaktora, zejdź na dół i użyj gdzie trzeba Yellow Bolt'a. Z konsolety wyjmij kolejny Yellow Bolt, a wychodząc wyjmij ten, który posłużył do otwarcia drzwi. To samo zrób z Red Bolt'em przy drzwiach prowadzących na zewnątrz. Wracaj do windy. Idź do drzwi do których pasuje Red Bolt, wejdź do środka, zabij dwóch alienów i pozbieraj ekwipunek. Teraz ruszaj do drzwi w przeciwległym końcu korytarza i otwórz je. Podejdź do komputera stojącego na środku. Stań tak, aby mieć jedną parę przycisków po lewej, a drugą po prawej. Para po lewej służy do zmieniania obrazu na ekranie, a ta po prawej do dodawania lub zmniejszania mocy. Teraz przełączaj się na kolejne ekrany. Omiń te z niebieskim i pomarańczowym okręgiem. Na pozostałych zredukuj moc do zera. Gdy już to wykonasz ustaw na tych dwóch ekranach moc w taki sposób, aby wskaźnik przybrał kolor czerwony. Teraz możesz wyjść z pomieszczenia i przygotować się na...

FINAL CONFRONTATION

Trasa ucieczki jest, jak możesz to sprawdzić na mapie, bardzo prosta. W pierwszej sali zeskocz na dół i rozwal dwa Brute'y. Przepchnij skrzynie do podwyższenia na którym są komputery i zabierz Magenta Security Bolt. Teraz przesuń skrzynię do sąsiedniego podwyższenia i przejdź przez drzwi. W tej lokacji jest też paru wrogów. Z konsoli po lewej (przy ścianie) wyjmij kolejny Magenta Bolt i napieraj dalej. Załatw dwóch następnych alienów, pozbieraj cały sprzęt i weź się w garść. Finałowy pojedynek zbliża się. Otwórz drzwi po lewej i zasave'uj grę. Teraz to już naprawdę finał. Czeka już tylko boss z przybocznymi. Najpierw rozwal pomocników, a potem zajmij się szefem. Gdy zdrowie zejdzie mu do około czterdziestu procent wleci w pole siłowe i zacznie odzyskiwać siły. Zamiast walić w niego postaraj się zestrzelić wszystkie cztery łącza zasilające. Powinno się udać podczas jednego cyklu odzyskiwania przez bossa mocy. Nawet gdy znów zacznie do ciebie strzelać zignoruj go i dalej wal w zasilanie. Jak padnie zasilanie tarczy, możesz zainteresować się na powrót głąbem, tym razem na poważnie. Strafe'uj i wal ile wlezie z tego co masz na składzie. Po nie za długiej chwili spadnie w przepaść, a ty obejrzysz napisy końcowe.

FEAR EFFECT 2 RETRO HELIX

Pierwsza część opisu do jednej z ostatnich superprodukcji na PSX. Część druga za miesiąc.

txt: Banan

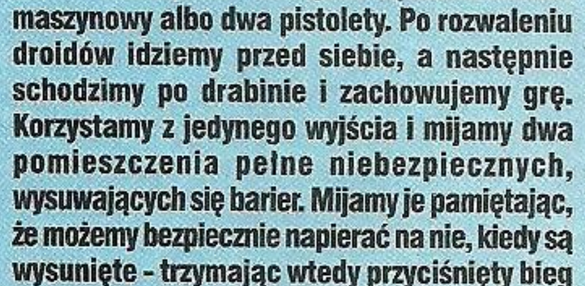
Dysk 1

HANA

Po długim i bardzo przegadanym intro wbijamy się w obcisły kostium Hany. Pędem rzucamy się za Rainn i po wejściu w jedne z nich zauważamy, że dziewczyna nie może poradzić sobie z otwarciem znajdujących się tu drzwi. Naszym zadaniem staje się odnalezienie generatora. Przechodzimy przez drzwi z lewej strony ekranu i biegniemy po chodnikach mijając po drodze zamknięte drzwi. Po dotarciu do save pointa usłyszymy dziwne, mechaniczne dźwięki po czym powita nas krótki filmik przedstawiający droidy obronne. Rozwalamy je i z niszy w głębi ekranu podnosimy EMP. Potem idziemy do korytarza obok i po krótkiej animacji ze szczurami podnosimy hak. Z hakiem wracamy się kawałeczek i wchodzimy w mijane wcześniej drzwi. Przy pomocy haka podnosimy kratkę i zabieramy ze środka żółtą kartę magnetyczną. Z nią wracamy do miejsca starcie z droidami i otwieramy drzwi kartą. Potem schodzimy po drabinie na dół, uruchamiamy generator i wracamy na górę do Rain. Po drodze pojawią się jeszcze kolejne droidy - warto jest więc chodzić z naładowanym EMP. Po dotarciu do Rain okaże się, że nastąpiło małe zwarcie i drzwi zamknęły się. Wracamy do generatora i koniecznie zachowujemy najpierw grę. Teraz zaś możemy ponownie go uruchomić, po czym akcja nabiera bardziej jaskrawych kolorów. Stajemy się...

RAIN

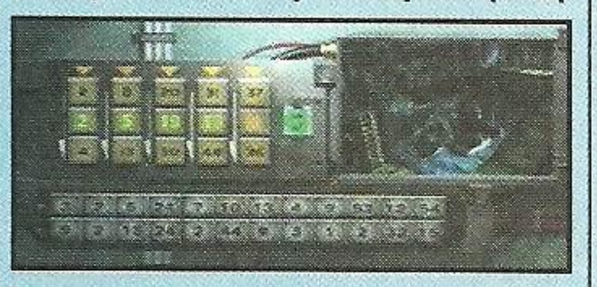
Na początku czeka ją niemiła przeprawa. Wydobywająca się z rur para ma bardzo nieprzyjemne właściwości. Najlepiej jest przechodzić strumienie pary przy tej stronie ściany, z której nie wystaje rura. Po kilku próbach powinno się udać. Przed wejściem do następnych drzwi zalecam jednak uzbrojenie się albo w karabin maszynowy albo dwa pistolety. Po rozwaleniu droidów idziemy przed siebie, a następnie schodzimy po drabinie i zachowujemy grę. Korzystamy z jedynego wyjścia i mijamy dwa pomieszczenia pełne niebezpiecznych, wysuwających się barier. Mijamy je pamiętając, że możemy bezpiecznie napierać na nie, kiedy są wysunięte - trzymając wtedy przyciśnięty bieg przelecimy na drugą stronę jak tylko się schowają. Po minięciu barier od razu wypadniemy na droida. Rozwalamy go i zbieramy amunicję, a zza skrzyni zabieramy Uzi, dzięki czemu mamy już dwa do kompletu. Na końcu tego korytarza znajdują się drzwi. Za nimi czeka nas ciężka przeprawa jest tu kilka droidów oraz przerażonych strażników. Rozwalamy wszystkich, zbieramy amunicję i wychodzimy przez drzwi na przeciwległym końcu pomieszczenia. Za tymi drzwiami znajduje się save point oraz dwie pary drzwi. Zachowujemy grę i wracamy - na razie nic tu po nas. W pomieszczeniu, gdzie przed chwilą rozegrała się jatka znajdują się jeszcze jedne drzwi. Mijamy je (rozwalając dwa droidy) i tutaj wybieramy drzwi na wprost (za tymi drugimi na razie nie ma nic ciekawego). W środku znajduje się konsoleta - wsuwamy do czytnika przyniesiony przez Rain dysk i zaczyna się pierwsza łamigłówka. W sześciu ruchach musimy ułożyć najpierw liczbę 80, a później - 86.



Najpierw wstukujemy - 1,2,3,4,D,A. Potem - 1,2,3,4,D,C. Po wykonaniu tych czynności, czyli obejściu zabezpieczeń możemy wracać do save pointu. Wchodzimy przez drzwi znajdujące się po lewej (minięcie tych z prawej wymaga znajomości kodu dostępu). Za drzwiami na suficie czeka droid - rozwalamy go i ruszamy dalej mijając kilka par drzwi i wchodzimy w te na wprost od tych, którymi weszliśmy. W środku załatwiamy zlęknionego strażnika. Teraz czeka nas już trudniejsze zadanie. Największym problemem jest zrozumienie o co chodzi bo potem jest już bardzo prosto.

W prawym górnym rogu znajduje się szyfr. Literkom przypisane są wartości liczbowe. Z lewej strony znajdują się trzy ciągi cyfr od jednego do pięciu oraz różnokolorowe paski. Obok przycisków z cyframi znajdują się jeszcze suwaki, a za nimi - kody literowe. Teraz tak. Musimy wcisnąć przyciski z cyframi według klucza na górze. A ponieważ najpierw świeci się niebieska kreseczka to wybieramy środkowy rządek. Literki z boku to D, F, C, B i E. Zgodnie z kluczem wciskamy więc 3, 1, 4, 5 i 2. Po zrobieniu tego w tej kolejności przesuwamy kursor na suwak i czekamy aż niebieskie światełko przestanie mrugać. Wtedy szybko przesuwamy suwak i część mocy zostanie przywrócona. Potem powtarzamy ten sam manewr na pozostałych paskach tym samym przywracając moc.

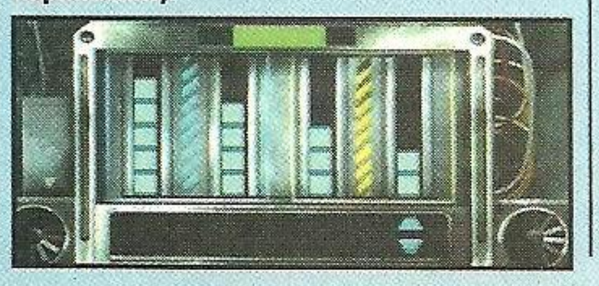
Ale to nie koniec zabaw z urządzeniami. Teraz czas na kolejną konsoletę, która świeżo się aktywowała. Zadanie jest proste - w odpowiednie miejsca wpisujemy liczby tak, aby po zsumowaniu z tą górną dała dolną. Należy tylko pamiętać, że liczby z górnego rządku są dodawane, a te z dolnego - odejmowane od górnej. Kolejno są to 2, 5, 10, 13 i 1 (1 jako jedyna z dolnego rządku). Potem jeszcze klikamy na Ok i osuszamy komnatę zalaną wodą.



Na naszych ekranach pojawi się...

HANA

Szybciutko zachowujemy grę i ruszamy przed siebie. Po wyjściu z korytarza napotykamy leżącą na ziemi kasetę. Domyślając się, co czai się za drzwiami szybko podbiegamy do niej, łapiemy ją, robimy szybki odwrót i z całej pary zasuwamy do save pointu i kryjemy się przy drabinie. Nie jest to łatwe, ale za którymś razem powinno się udać. No dobra, jeżeli nie wychodzi to nie musicie brać kasety teraz, tylko po tym jak szczury już przelecą. Po minięciu wyważonej śluzy załatwiamy droida i ruszamy przed siebie po czym kierujemy się do najbliższych drzwi. W środku załatwiamy dwóch przerażonych ściekowców oraz podnosimy tlok leżący przy rozwalonym droidzie. Za beczkami ukryte jest jeszcze Uzi. Wychodzimy z tej salki i przemy dalej w bok. Dochodzimy do skrzyżowania z dwoma nieszczęśnikami. Rozwalamy ich i wybieramy górną odnogę. Kolejna zabawa suwaczkami (rysunek wyjaśniający sposób ich przełączenia znajduje się w dolnej odnodze). Suwaki przesuwamy tak, żeby od lewej było włączonych 5, 4, 3 i 2 kwadraciki (czyli w każdym rzędzie tyle klocków, ile pasków świeci się na ścianie naprzeciwko).



Po uporaniu się z tą zagadką idziemy dalej i po krótkiej rozmowie ze śmiertelnie przerażonym ściekowcem akcja przenosi się do...

RAIN

Po wyjściu przez drzwi od razu rozwalamy droida. Z boku jest jeszcze jeden - rozwalony - przyda się w przyszłości... Idziemy prosto - ten cień nie zwiastował niczego przyjemnego. Obie pary drzwi z boku są zamknięte... Na szczęście, jak się szybko okazuje. Lecimy dalej i przechodzimy przez drzwi na końcu korytarza. Rozwalamy droida i save'ujemy grę. Po wejściu do dużego pomieszczenia zaatakuje nas niezły przyjemniaczek. W czasie walki z nim wypada turlać się na boki, kiedy za blisko podbiegnie i strzelać z karabinu maszynowego, kiedy dzieli nas większa odległość. Po jednej dłuższej serii z karabinu i kilku strzałach z pistoletu - ściekowiec pada. Podchodzimy więc do zwłok i sprawdzamy co też ten przerośnięty delikwent ma przy sobie. Raczej nie pochwaliłaby takiego zachowania...

HANA

Rozpoczynamy obok ciężko rannego nieszczęśnika. Wchodzimy na drabinę i podnosimy walającego się tu piasta. Potem, korzystając z otrzymanej od rannego zielonej karty, otwieramy drzwi i wychodzimy na znajomy teren. Wracamy do sali, gdzie wcześniej Rain bezskutecznie próbowała otworzyć drzwi i kierujemy się w te z prawej strony (teraz już nie sala jest opróżniona z wody). Schodzimy po drabinie, załatwiamy droida i walimy przed siebie, po drodze podnosząc następny fragment zepsutego droida. Zaraz po przejściu przez drzwi na końcu (te wcześniejsze prowadzą do sali z parą, w której zaczynała grę Rain), z sufitu zeskoczy następny oponent do rozwalenia, przy drabinie pojawi się jeszcze jeden. Schodzimy więc na dół i szykujemy się na pójście w ślady Rain, oczywiście uprzednio zachowując grę. Potem mijamy obydwa pomieszczenia z denerwującymi, wysuwającymi się blokami (najlepiej jest od razu zacząć biec i nie przestawać do samego końca ignorując to co się dzieje - mnie się udało), przechodzimy przez drzwi i załatwiamy znajdujące się tutaj droidy. Potem mijamy drzwi i wchodzimy do sali, w której ostatnio widzieliśmy Rain. W rogu pomieszczenia znajduje się mechanizm - wkładamy tam znalezionego wcześniej piasta i... przysparzamy sobie nowego przeciwnika jednocześnie poznając sekret skąd one tak naprawdę spadają. Nieprzyjemną salę opuszczamy drzwiami z lewej strony (od razu zaatakuje droid) i, zwracając uwagę na deszcz iskier spadających znad drzwi z lewej strony - przygotowujemy się na rozwalenie następnego przyjemniaczka. Za drzwiami dokonujemy następnej egzekucji i podnosimy drugą taśmę wideo. Akurat dobrze się składa, bo w pokoju jest magnetowid, na którym możemy obejrzeć obydwie znalezione dotychczas taśmy. Z drugiej dowiadujemy się jaki jest kod (92572) do drzwi przy save pointcie za salą masakry. Ruszamy tam więc, wstukujemy kod, rozwalamy droida, a za drzwiami - dwa następne. Okaże się, że na dół nie ma co schodzić więc idziemy na wprost i na małym generatorze wykorzystujemy wreszcie mały detonator noszony od samego początku gry. Po rozwaleniu generatora natychmiast chowamy się w zaułku, a następnie, kiedy droidy już rozpoczną swój naprawy - wychodzimy na zewnątrz. Czeka tutaj kolejny Fixer, potem dołączają do niego następne. Rozwalamy je i przemy dalej. Teraz już bezpiecznie możemy zajść na dół (i rozwalić kolejnego droida), a następnie z samego końca zabrać chip do Fixera. Teraz najgorsza część. Czas na długi powrót przez pomieszczenie z blokami próbującymi rozgnieść nas o ścianę. Z sali masakry wychodzimy drzwiami na dole, niszczymy droida za nimi i pędzimy przez długi korytarz na sam koniec. Po minięciu drzwi czeka nas przeprawa z blokami. Po ich minięciu wchodzimy na drabinę i korzystamy z drzwi z lewej strony. Chodnikiem przedostajemy się na drugą stronę pomieszczenia, a potem wchodzimy po drabinie. Za drzwiami rozwalamy droida po czym opuszczamy pomieszczenie drzwiami na dole. Tutaj znajduje się ostatni droid, który ma baterię do Fixera. Czeka nas teraz droga z powrotem do drzwi z kodem pięciocyfrowym. A raczej do drzwi obok - bo to właśnie tam znajduje się rozwalony Fixer. Używamy na nim klucza i wstawiamy odpowiednie elementy na swoje miejsce. Robot wypełnia swoje przeznaczenie, a my możemy przejść przez otwarte przez niego drzwi. Za nimi znajduje się ściekowiec, którego rozwalamy. Potem podchodzimy jeszcze do save pointu, zachowujemy grę i schodzimy na dół po drabinie. Rain znajduje się w dosyć niedwuznacznej sytuacji, sięgamy więc po klucz do Fixera i... Zaczyna się walka z bossem.

Nie jest taka znowu łatwa. Gość jest niewrażliwy na kule. Targają nim trochę, ale nie mogą go zabić. Naszym zadaniem jest strzelanie do niego z jakiejś broni maszynowej (dobrze sprawdzają się dwa Uzi) tak, aby wpadał na ścianę, gdzie razi go prąd. Po trzech powtórkach zginie. Jeżeli podbiega za blisko najlepiej jest salwować się ucieczką i turlać się na boki. Po walce ratujemy Rain, która informuje nas o bombach. Szybko włazimy po drabinie i rozbrajamy obydwa ładunki znajdujące się za zamkniętymi dotychczas drzwiami (w jednym z pomieszczeń jest ściekowiec, a w drugim - droid). Po uporaniu się z ładunkami wracamy na dół, koniecznie save'ując przed zejściem po drabinie. Po krótkiej scence rzucamy się czym prędzej do biegu. Na końcu korytarza jeszcze tylko otwieramy drzwi i...

Dysk 2

RAIN

Po wejściu na drabinę zachowujemy grę i ostrożnie wychodzimy na zewnątrz. Załatwienie wszystkich trzech strażników przy pomocy samego noża jest bardzo trudne - mnie udało się to tylko z pierwszym, następnych trzeba było już odstrzelić. Po zejściu na dół załatwiłem jeszcze kilku następnych. Jedyną droga okazały się drzwi na podwyższeniu. Po ich minięciu znalazłem się w małym labiryncie.

W labiryncie znajdują się cztery interesujące nas punkty. Pierwszy to otwierający się (po naciśnięciu na przycisk w posadzce) chodnik, z którego mamy widok na targany wiatrem proporzec. Drugi to mały zawór opuszczający drabinę na głównym placu. Trzeci to nisza, przy której używamy lunety snajperskiej do załatwienia pałętających się na dole strażników (ona także otwiera się po naciśnięciu przycisku w ziemi). Czwarty punkt to drzwi, którymi tutaj weszliśmy. Nasze zadanie to dotarcie do niszy, użycie lunety snajperskiej, potem przekręcenie zaworu, a następnie - otwarcie podestu z proporcem. Strzelamy w niego i Rain podejmuje mało skuteczną próbę przefrunięcia na drugą stronę. Po upadku zbieramy się, podchodzimy do pakunku leżącego w rogu i

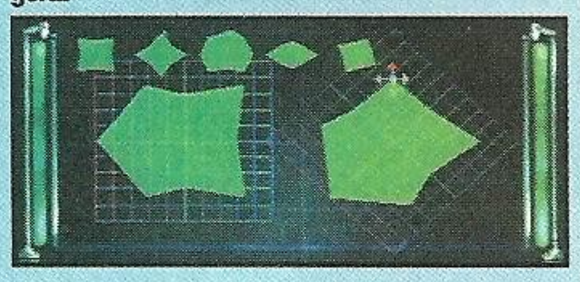
zaczyna się balowa część imprezy, na której jest już...

HANA

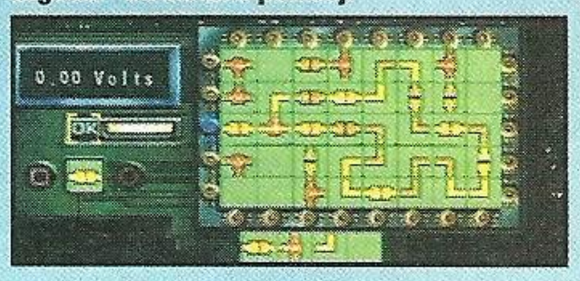
Zadanie nie jest może szczególnie trudne, ale wymaga pewnej umiejętności. Po całym budynku przechadzają się strażnicy uzbrojeni w przenośne wykrywacze metalu. Jeżeli zaczynają one zbyt szybko pikać w naszym sąsiedztwie - jest spora szansa, że strażnik zainteresuje się naszą osobą. Nie możemy na to pozwolić. W pierwszej kolejności idziemy na poszukiwania dużego Toma. W tym celu wjeżdżamy schodami ruchomymi na piętro i udajemy się do baru - Tom to ten gość we fraku z lewej strony. Zagadnie nas sam. Na razie trzeba go olać. Stąd idziemy na górę szklanym korytarzem, ale strażnik nas nie wpuści. Wracamy na dół do Toma, zabieramy mu drinka i po uzyskaniu informacji, że do wejścia na salę VIP-ów potrzebna jest złota odznaka ponownie wchodzimy oszklonym korytarzem na górę. Niedaleko nieudolnie tańczących "Macarenę" ludzi pojawi się kolejna sekwencja, w której Hana uzyska złotą odznakę od pewnego tajemniczego gościa. Z odznaką w dłoni kierujemy się do drzwi, pokazujemy ją strażnikowi i wchodzimy do środka. Tutaj udajemy się w lewą stronę (jeżeli brać pod uwagę stronę, w którą Hana jest zwrócona po wejściu do sekcji dla VIP-ów). Na samym końcu znajduje się nasz cel. Podchodzimy do niego i używamy na nim kieliszka. Po wzniesieniu toastu podchodzimy do wyjścia i nadchodzi czas na...

RAIN

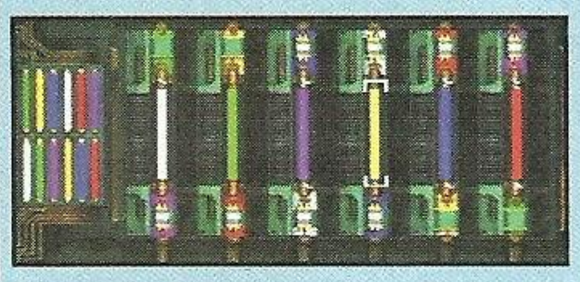
W miejscu, gdzie zaczynamy znajdują się dwa migoczące panele. Do jednego nie mamy karty. Drugi otworzy nam przejście. Wchodzimy na górę i trafiamy do znajomego labiryntu. Wychodzimy z niego i kierujemy się do drabiny opuszczonej przy użyciu zaworu podczas poprzedniej wizyty w labiryncie.
Po dotarciu do drabiny i wejściu na nią czeka nas załatwienie trzech strażników. Następnie mijamy drzwi otwierane kartą znalezioną w pakiecie Jina. Schodzimy na dół i zachowujemy grę, mijamy następne drzwi i załatwiamy jedynego znajdującego się tu strażnika. Następnie zaś podchodzimy do komputera z boku, wsuwamy do niego optyczny dysk i zaczyna się następna łamigłówka.
Przy pierwszej wybieramy na przemian strzałki.
Pierwszy kod - dół, góra, dół, góra, dół, góra, dół, góra.
Drugi kod - góra, dół, góra, dół, góra, dół, góra, dół.
Trzeci kod - góra, góra, góra, góra, dół, góra, góra, góra.
Czwarty - dół, dół, góra, dół, dół, dół, góra, dół
Piąty - dół, lewo, dół, lewo, dół, lewo, dół, lewo.
Szósty kod - dół, prawo, góra, lewo, dół, góra, dół, góra.



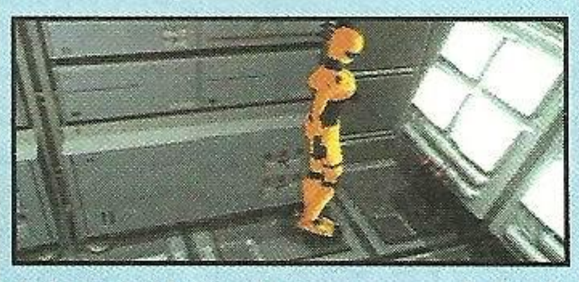
Po rozprawieniu się z tą zagadką, za otwartymi drzwiami z boku czeka nas następna. Tym razem trzeba połączyć obwody na ekranie jednocześnie neutralizując napięcie. Rozwiązanie poniższej zagadki - na ekranie poniżej.



Zaraz po tym - czas na kolejną zagadkę. Tym razem - prościutką. Z lewej strony ekranu znajdują się dwa rzędy kolorowych kabli. Ten na górze wskazuje obecną sytuację, - ten na dole - tę, do której mamy doprowadzić. Teraz patrzymy na główny ekran z kablami. Poprzez odpowiednie manipulowanie klipsami na górze i dole ekranu musimy izolować kable i przekładać je. Czyli - jeżeli chcemy zamienić miejscami na ekranie kabel żółty z np. białym, to najpierw przesuwamy klipsy tak, żeby ani na górze nie leżały na białym ani żółtym polu, a potem, kiedy prąd wokół kabla danego koloru zniknie - zamieniamy miejscami kable. Jest to naprawdę proste - wierzcie mi.



Po uporaniu się z kablami czeka nas trochę walki. Zaczynamy powrót przez mijane przed chwilą pomieszczenia. Napotykanych przeciwników od tyłu załatwiamy nożem. Pierwszy ma kartę do mostka, a drugi - samą amunicję. Po minięciu drzwi ruszamy zachowujemy grę i poruszamy się dalej. Następny napastnik stoi tuż przy drzwiach - po jego załatwieniu musimy jeszcze rozprawić się z drugim - w rogu. Po eliminacji opuszczamy ten lokal i schodzimy na dół po drabinie. Teraz wracamy do labiryntu pokonując po drodze kilku strażników. W labiryncie też pojawiła się nowa zmiana warty. Załatwiamy tych, którzy stoją nam na drodze do ukrytych schodów. Zbiegamy po nich i na panelu ze migoczącym światełkiem używamy karty zabranej jednemu ze strażników. Po otwarciu mostu i rozmowie z Haną przyjdzie czas na małe przebranie...



Już w sukni balowej ruszamy na podbój sali. Wbiegamy na górę po ruchomych schodach i znajdujemy wejście do męskiej toalety. Załatwiamy czającego się tam gościa. W środku musimy tak przedostać się pomiędzy strażnikami, aby dotrzeć do strutego nieszczęśnika na końcu pomieszczenia (na szczęście możemy próbować do skutku, bo jedyną konsekwencją złapania jest wyproszenie przez strażnika na zewnątrz). Zabieramy mu kartę do windy i udajemy się do niej (jest obok ruchomych schodów). Przy windzie używamy karty, a zaraz po rozmowie ster przejmuje...

HANA

Jesteśmy przed wejściem dla VIP-ów. Korzystając z oszklonego korytarza schodzimy na dół i ruszamy do windy. W środku "zajmujemy się" Rain, a następnie - kamerą (przy pomocy sukienki Hany).

I tak kończy się płyta numer dwa.

A zaczyna - numer jeden.

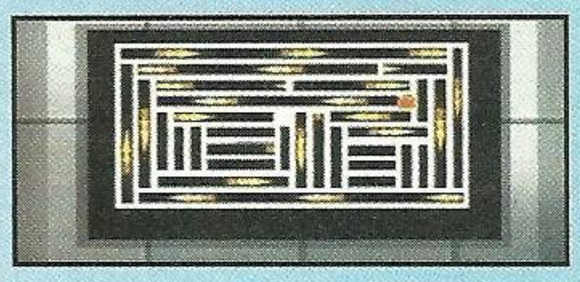
Dysk 1

Jako Hana zapisujemy grę, po czym szybko wchodzimy na górę po drabinie nie zwracając uwagi na windę. Hana wskoczy do szybu wentylacyjnego i otwarciem jej drogi zajmie się...

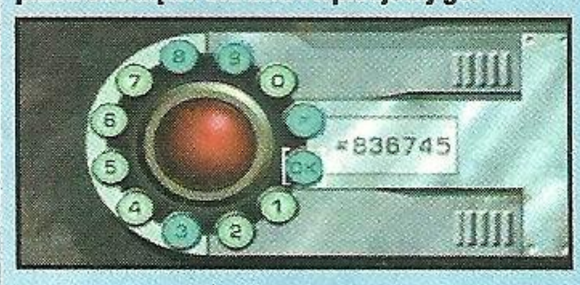
RAIN

Stoimy przed windą. Po przejściu przez drzwi z prawej strony trafiamy na ubraną w kostium postać. Załatwiamy ją i podnosimy kartę. Na końcu korytarza znajdują się jeszcze jedne drzwi - na razie jednak nie znamy kodu. Wychodzimy więc i kierujemy się w drzwi z lewej strony windy. Jest tutaj dwójka strażników. Załatwiamy ich - tutaj znajdują się drzwi do sali video. Na razie niedostępne, ale to się zmieni. Wychodzimy na korytarz i idziemy prosto pod łukiem. Załatwiamy kolejne strażniczki, a następnie wchodzimy do sali po lewej strony. Tutaj przebieramy się w kostium i wychodzimy na zewnątrz. Przy pomocy nowego oręża rozwalamy strażniczkę i idziemy do dali video. Drzwi otwieramy przy pomocy stosownej karty i wklepujemy kod 836745.

Potem podchodzimy do monitora w rogu sali i zaczynamy zręcznościową zabawę. Sterujemy kierunkiem, w jakim nasza pomarańczowa kropka przeskakuje z trasy na trasę. Biorąc pod uwagę wskazówki determinujące kierunek poruszania, musimy dostać się do zielonej kropki.



Kiedy to załatwimy, robot weźmie taśmę, a my możemy zobaczyć na monitorze co jest grane. Na jednym z nich ujrzymy jeden kod (4,6,1,5,2,0,7), a na innym - drugi (4,2,B,3,D,A). W tym drugim przypadku nie jest jednak ważna kolejność cyfr, co raczej sposób ich ułożenia. Najpierw jednak udajemy się do drzwi, do których kod widzieliśmy przed chwilą na ekranie i wpisujemy go.



Po minięciu drzwi trafimy do sali z dwoma strażniczkami, a z niej - do następnej z kolejną parą oraz komputerem. Po raz kolejny korzystamy z płyty i ustawiamy cyferki zgodnie z podanym tu wzorem.

Po krótkiej rozmowie okaże się, że trochę schrzaniła coś...

HANA

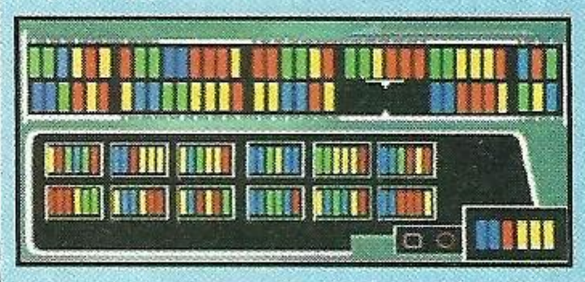
30 sekund to niewiele czasu. Na szczęście Hana ma swoje sposoby rozwiązywania łamigłówek. Podnosimy szybko spray leżący w rogu sali po czym podbiegamy do panelu elektronicznego przy drzwiach. Po krótkich oględzinach strzelamy w niego dezaktywując tym samym alarm. Wychodzimy za drzwi, załatwiamy przeciwnika i zabieramy mu kartę. Możemy też zachować grę. Korzystamy z drzwi z prawej strony (oraz tego, że otwiera je karta) i w korytarzu zaatakują nas dwa latające roboty. Rozwalamy je z Tazera, idziemy dalej i powtarzamy akcję w następnym pomieszczeniu. Zabieramy stąd amunicję do miotacza oraz do wyrzutni rakiet, a także (o ile jeszcze go nie mamy) - EMP. Na razie olewamy dwie pary drzwi. Wracamy do pokoju, gdzie zdobyliśmy kartę od załatwionego gościa i idziemy w drzwi na wprost. Tutaj podchodzimy do panela i przekładamy jedyny sprawny bezpiecznik na samą górę. Teraz wracamy do dwóch par dopiero co olanych drzwi i wchodzimy w prawe. Załatwiamy robociki i przy pomocy próbki włosów doktora preparujemy sobie kartę genetyczną. Mając ją w ręku wracamy do korytarza z czterema parami drzwi i wybieramy te z lewej. Już w środku czerwonego korytarza załatwiamy dwie strażniczki i kartą genetyczną otwieramy drzwi. W środku korzystamy ze spraya dzięki czemu możemy zobaczyć promienie laserów. Przechodzimy na drugą stronę sali. Po dojściu do drzwi pałeczkę przejmie...

RAIN

Krótka piłka. Przechodzimy do pokoju obok i uruchamiamy konsolę w rogu. I od razu pojawi się...

HANA

Wchodzimy do środka wyczyszczonej sali i zaraz skręcamy w drzwi obok. W środku rozwalamy robota i korzystamy z drzwi z lewej strony (otwierając je E.L.P). Zabieramy probówki i sterylizujemy je w stojącym obok urządzeniu. Trzymając je w ręku idziemy do pomieszczenia z bezpiecznikiem i przestawiamy go na pozycję środkową. Stąd udajemy się do pomieszczenia, w którym Hana "rozbrajała" uruchamiany alarm. Na stojącym w rogu komputerze wykorzystujemy probówki i zabieramy wyniki w postaci czterech wymazów. Przy ich pomocy musimy zdobyć informacje na temat DNA. Każdy wymaz należy wykorzystać na innym komputerze. Czerwony (krew) - na tym, który znajduje się w sali, gdzie obecnie przebywamy. Po wyjściu z sali wchodzimy do pomieszczenia, gdzie zabraliśmy kartę martwemu strażnikowi. Wchodzimy w drzwi z prawej strony, rozwalamy dwie strażniczki po czym na komputerze robimy odczyt zielonego wymazu (gruczoł). Po wyjściu, na korytarzu zaatakuje trójka przeciwników. Po dojściu do skrzyżowania wchodzimy w drzwi z prawej strony. Załatwiamy trzech strażników i na komputerze używamy żółtego wymazu (jądro). Teraz ruszamy do czerwonego korytarza, pokonujemy strażniczkę i robota, przechodzimy zapory laserowe i w sąsiednim pokoju zachowujemy grę obok leżącego robota. Następnie ruszamy drzwiami obok tych, którymi tu weszliśmy uprzednio korzystając jeszcze z komputera (wymaz niebieski - komórka). W pokoju obok jest robot. A dalej czeka nas układanie kodu genetycznego. Wystarczy pamiętać - żółty łączy się z czerwonym, a niebieski z zielonym. Naszym zadaniem jest więc odpowiednie dobieranie fragmentów kodu na dole i wklejanie ich tak, aby do siebie pasowały. Paski można też obracać. Zagadka jest naprawdę prosta.



Po ułożeniu zagadki dojdzie do nieprzewidzianego obrotu sprawy i sprawy będzie musiała wziąć w swoje ręce...

RAIN

Udajemy się w kierunku przebieralni zachowując po drodze grę. W sali przed przebieralnią na tablicy znajduje się duży czerwony przycisk. Umożliwi on nam przejście przez drzwi obok. W środku znajduje się wiele strażniczek. Nas interesuje pani w zielonym stroju. Śmiercionośna broń sama pcha się w nasze ręce. Po minięciu drzwi zachowujemy grę i przy pomocy ładunków wybuchowych rozwalamy przeciwległą ścianę. Następne trzy sale pełne są przeciwników. Rozwalamy ich i kierujemy się przed siebie. Kierujemy się w stronę windy, koniecznie pamiętając o zachowaniu gry w oszklonym korytarzu. Potem jeszcze tylko efektowny skok i czas na walkę z kolejnym bossem.

Tutaj już się nie da kombinować. Musimy turlać się po podłodze i strzelać w gościa uważając na jego serie z karabinu. Po stracie jednej trzeciej energii przeciwnik pada na ziemię, po czym strzela granatami. Są bardzo niecelne i wolno lecą, poza tym pan ma kłopoty z trafianiem celów blisko siebie.

Po skończonej walce jesteśmy świadkami animacji końcowej i nadchodzi czas przesiadki na czwartą płytę.

Ciąg dalszy opisu za miesiąc...

ISS PRO EVOLUTION PARTY TRWA!

Nasz materiał o ISS PRO EVOLUTION z N+29 wywołał sporą burzę. Jedno jest pewne - wy też kochacie tę grę. I bardzo dobrze! Dziękujemy za wszystkie miłe listy. Za jeden trochę mniej, bo jego autor nie zrozumiał celu naszego artykułu, ale też był spoko. Zapraszamy wszystkich do pisania do nas listów - najciekawsze sposoby gry i taktyki będziemy prezentować na łamach. A za miesiąc - mała niespodzianka. Przy okazji rozpoczynamy też konkurs z fajnymi nagrodami. Szczegóły na dole.

Cześć Banan!

Na początek mała dygresja nie na miejscu: otóż na niektórych czatach zwę się Bahnan, co w cale do niczego mnie (i ciebie) nie prowadzi. Okej, tak w ogóle piszę bo mi się nudzi a trafił mi się lutowy numer waszej gazety. Przyznam się bez bicia, że jestem czytelnikiem innej gazety o tematyce konsol a NEO czytam ponieważ kolega prosi abym mu je kupował w drodze do szkoły. Jestem zawziętym miłośnikiem ISSa choć inne piłki na PSX-a nie są mi obce (FIFA, TIF 1,2, Libero G. itp). Graczem fenomenalnym nie jestem, ponieważ i kumpel któremu kupuję waszą gazetę jak i mój brat są ode mnie lepsiejsi. Ale nie o tym chcę napisać. Otóż po kilkuset meczach dopracowaliśmy się własnej strategii i kilku ciekawych zagrań. Preferujemy wszyscy trzej ustawienie 4-3-3b (z pomocnikami ustawionymi na kształt rombu), czasami z zagęszczoną obroną (Papliński?) i wysuniętym środkowy napadziorem. Co do mentalności to za bardzo się w nią nie zagłębiamy gdyż stwierdziłem (lubię się bawić ustawieniami w związku z tym wasze marcellusowanie nosi u nas moją nazwę), że gra z aktywną mentalnością jest w moim (podkreślam : w moim) odczuciu bez większego wpływu na przebieg spotkania, choć może się mylę ale to moje zdanie i proszę je uszanować. Co do preferencji narodowych to lubię Francję oraz Brazylię, brat mój Maciej zaś Anglię i również Brazylię, kolega Misiek lubi Holendrów, Anglików natomiast obaj zazwyczaj grają reprezentacją Europy. Misiek kiedyś zauważył bardzo pomocną i ciekawą rzecz (ciekawe czy o tym wiedzieliście?): gdy bramkarz ma bardzo wysoki wskaźnik agresywności (patrz Barthez, Chilavert, Campos i reszta latynosów) to gdy ich drużyna rozgrywa piłkę na połowie przeciwnika ci podchodzą pod szesnasty metr albo i dalej. Wtedy należy przejąć piłkę i po przekroczeniu połowy oddać strzał na bramkę z prawie całą mocą. Polecam poćwiczyć na easy a po kilku godzinach treningu przerzucić się na hard i spróbować wyjść na czystą pozycję do oddania strzału. Znacie najłatwiejszy sposób na strzał przewrotką? Może kiedy indziej...Trzymaj się Bananie.
W razie kontaktu:

sfeter z go'a

** Naszym zdaniem mentality ma spory wpływ na zachowanie piłkarzy. Na przykład obrońcy z ustawioną strzałką do tyłu częściej się cofają, a gdy ustawimy napastnikom strzałkę do przodu - wychodzą lepiej na pozycję. Zobaczymy jak to jest z tymi bramkarzami.*

***

Hi!

Kupiłem dziś kolejny numer N+ i muszę powiedzieć że jest znowu super. Szczególne dzięki za artykuł o ISS Evolution. Ta gra jest naprawdę WIELKA i zasługuje na miano najlepszej piłki jaka została kiedykolwiek stworzona (sam gram w nią od 1.5 roku). Jestem fanem piłki nożnej i gra w ISS to spełnienie. Myślę, że fenomen tego leży w niesamowitym realizmie. Tu po prostu widać, że boisko posiada trawę a nie jak w FIFA gdzie przypomina lodowisko, zawodnicy poruszają się fenomenalnie a każda sytuacja jest po prostu inna. SUPER. [...]
Pozdrawiam,

Mariusz

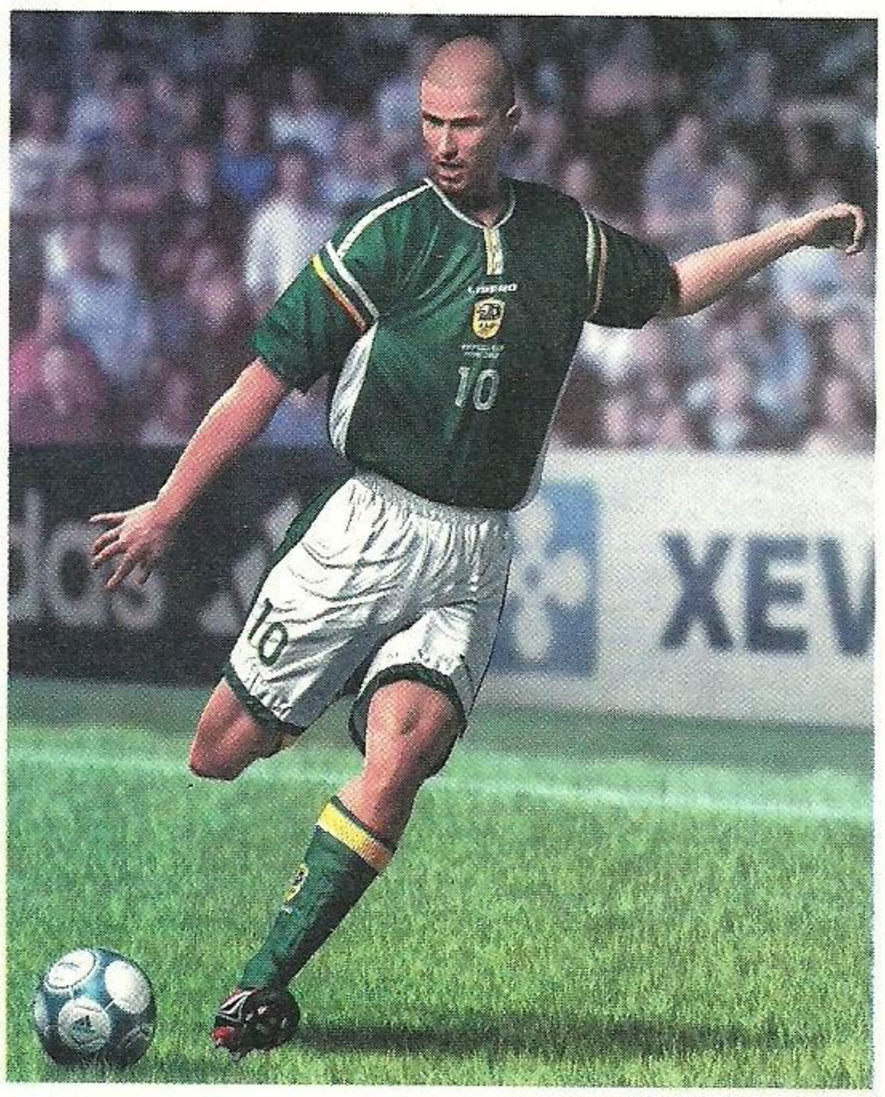
** Tak, stary. Poczekaj, aż zobaczysz EVOLUTON 2 - tam jest realizm przez duże „R".*

***

Hej!

No więc ja o najlepszej (przynajmniej dla mnie i dla brata) grze wszech czasów - ISS PRO. Najpierw moja krótka historia z nią związana. Moją pierwszą grą na PSX-a była pierwsza część ISS (oraz WWF Wrestlemania), którą postanowiłem kupić wraz z bratem po przeczytaniu recenzji w waszym piśmie (jeszcze w Neo bez Plusa). Byliśmy z bratem bardzo napaleni na tę grę i gdy wróciliśmy ze sklepu od razu ją odpaliliśmy po czym... przeżyliśmy szok (negatywny). Byliśmy z początku bardzo rozczarowani i myśleliśmy sobie co to za g... Inaczej ją sobie wyobrażaliśmy. No, ale pograliśmy dłużej i... coraz bardziej nam się podobała! Aż w końcu graliśmy w nią po kilka godzin dziennie i pomimo dużej ilości bugów (faulowanie od tyłu bez konsekwencji - wszyscy się wtedy wkurzali, oczywiście oprócz tego, który faulował:), fatalnego i ubogiego komentarza, który potrafił powtórzyć się ze trzy razy pod rząd, słabego dźwięku i wielu innych) uznaliśmy ISS-a za najlepszą piłeczkę wszechczasów (mimo, że kochaliśmy też SENSIBLE SOCCER) i nawet kuzyn, który wtedy miał tylko PC i grał w FIFY uznał, że przy ISS one bledną i graliśmy tylko w lesesa w czterech (był jeszcze kolega). Gdy wyszła druga część - ISS PRO 98, to od razu ją kupiliśmy i to wersję NTSC! I gramy w nią do dzisiaj przez dwa i pół roku i w ogóle się nie nudzi! Planujemy oczywiście też kupno ISS PRO EVOLUTION lub ISS PRO E2. A jak będziemy mieć już PS2, to pierwsza gra jaką kupimy będzie właśnie ISS!
Jeżeli chodzi o taktyki to moją ulubioną jest 4-3-3 lub 3-4-3 i podczas meczu wszystko na atak (podaję ze skrzydeł, w uliczkę i strzelam niespodziewanie zza pola karnego). Lubię szybko rozgrywać akcje. Jak widać, jest to bardzo ofensywny wariant i taki też odpowiada mi najbardziej (brat woli dłużej rozgrywać piłkę). Nie chcę się chwalić, ale uważam, że w ISS PRO 98 jestem bardzo dobry (na równi z bratem, który też jest świetny - natomiast kuzyn i kolega sporo od nas odstają - a kuzyn nawet nie chciał później grać bo twierdził, że nie ma szans więc musieliśmy umiejętnie mu odpuszczać żeby się nie połapał {zresztą koledze też żeby się nie zniechęcił} ale i tak wygrywaliśmy zawsze, a w turniejach zawsze graliśmy z bratem o pierwsze miejsce a kuzyn z kolegą o trzecie, hehe). Nie mam zamiaru chwalić się np. tym, że z konsolą na 15 minut i 5 poziom trudności grając słabą drużyną wygrywam dwucyfrowym wynikiem do zera. Natomiast napiszę, że raz wygrałem z bratem (on naprawdę jest świetny) Bułgarią przeciw Francji w ósemkę (przez długi okres meczu) 1-0! I gdyby nie obecność kuzyna, to nie wiem co by zrobił mój brat bo on bardzo nie lubi przegrywać ze mną i już nie raz latały niczemu niewinne pady. Natomiast najbardziej wstydliwą dla mnie porażką było przegranie z nim meczu na 5 minut aż 6-0! W pierwszym ISS udało mi się strzelić gola z prawej linii boiska i prawie z połowy, natomiast w ISS PRO 98 nawet z rzutu rożnego! Strzeliłem gole na wszystkie możliwe sposoby. Udało mi się też w wersji 98 skosić bramkarza Schmeichela (posiadający wersję amerykańską wiedzą, że to niemożliwe sfaulować bramkarza) a także strzelić gola po rykoszecie. Z gier sportowych kocham tylko ISS-a (oprócz amigowego Sensible'a, na którym złamało się kilka dżojów, komputer był obijany pięściami, często mecze były przerywane z inicjatywy tych, którzy wysoko przegrywali:)} i inne dziwne rzeczy, ale to już inna historia) i właściwie nie gram w inne sportówki (tym bardziej piłki). Posiada tyle miodu, że nigdy się nie nudzi. Jest to gra kultowa - po prostu najlepsza i oczywiście nie tylko my z bratem tak sądzimy.

Adam i Janusz z Opola



PS.W ogóle nasz pierwszy kontakt z ISS PRO to było prawie 7 lat temu na automatach nad morzem. Pamiętam, że jak przegraliśmy za pierwszym razem to z nerwów opluliśmy ekran i odeszliśmy wkurzeni a akurat szedł tam grać jakiś gość i patrzył, co to jest na ekranie a my już nie byliśmy zdenerwowani tylko się śmialiśmy:).
Pozdrawiamy serdecznie całą redakcję N+, czytelników i wszystkich fanów ISS PRO.

** Dzięki! Gulash z Wicikiem katują serię ISS jeszcze od czasów Super Nintendo, a przy kolejnych częściach WInning Eleven spędzili naprawdę wiele godzin. Mecze Gamba*

Osaka z Yokohama Marinos to już historia... Ale wy chłopaki koniecznie zaopatrzcie się w ISS PRO EVOLUTION i to jeszcze dziś! To dopiero jest gra...

***

Jo!
Co by tu napisać żeby nie zabrzmiało głupio... Moglibyście zorganizować jakiś turniej w ISS'a, bo jak słychać nie ustępuje on popularnością Tekkenowi. Na turniej, który przyciągnąłby bardzo wielu chętnych... Sporo osób by się ucieszyło gdybyście rzeczywiście pozwolili grać Brazylia... Sam nimi nie gram, bo mają za słabą obronę... Gram Chorwacją, która po dobrym ustawieniu jest o wiele groźniejsza od tych lamusów... bo po przesunięciu Carlosa do ataku nie ma kto bronić nawet przy 5-3-2... Mam kilka fajnych bramek ale najlepsza jest ta z ok.75 m strzelona...Kłosem przeciwko Holandii.
Bardzo dobrym pomysłem jest stworzenie kącika ISSa'a chociaż trzeba by się zastanowić co miałoby być w nim zawarte. Moim zdaniem konkurs bramek byłby tu jak najbardziej na miejscu...
Chorwacja - trzeba grac nimi 4-4-2:
Obrona: na środku Soldo i Tudor, na lewym Jarni, prawe - Stanic, można jeszcze zrobić coś takiego, że Stanica zmienić miejscami z Bobanem... Bobana z Prosineckim i za Prosineckiego na prawą obronę wpuścić Simica.
Pomoc: Boban cofnięty rozgrywający, lewe - Rapajic, prawe - Asanovic lub Jurcic i wysunięty Prosinecki.
Atak: lewy - Boksic i prawy Suker lub Vlaovic. Można nimi zrobić prawdziwe piekło. Szybki jest tylko Boksic i to w zupełności wystarcza, bo mając takie rozegranie jak Boban i przed nim Prosinecki - można rozklepać każdego. W okolicy leje nimi wszystkich, łącznie z Brazylią... Mam nadzieję, że zobaczymy się na jakimś turnieju - oby to był ten zorganizowany przez was.

slick z areny

** Bramka Kłosem z 75 metrów? Czad! Ale skoro masz ją zapisaną, rzuć okiem na nasz konkurs! A co do Chorwacji - dzięki, sprawdzimy ją w akcji!*

***

Cześć!!!!
Nie będę się rozpisywał, więc przejdę od razu do rzeczy. Odkąd kupiłem grę ISS PRO EVULUTION to codziennie toczę z moim kuzynem batalię o zwycięstwo w owej grze. On gra Brazylią a ja moją ukochaną Argentyną. I dnia 6 Lutego w łapska mojego kuzyna dostał się artykuł z waszej gazety, właśnie o ISS-ie. Przestudiował go chyba ze trzy razy i odtąd dostaję baty po 4-0.To jest plama na moim honorze. Dlatego proszę was abyście w następnym numerze zamieścili artykuł o np. czterech innych drużynach w ISS PRO (oczywiście o Argentynie obowiązkowo). Mam jeszcze jedno pytanie do was. Skąd wziąć kasę na PS2?
NARAZIE!!!!!!!

filut z wirtualnej polski

** Cieszymy się, że artykuł okazał się przydatny (pozdrówka dla kuzyna). Ale teraz nadszedł czas na WASZE ustawienia i taktyki. Patrz niżej.*

ISS PRO EVOLUTION 2!

Playtest Marcellusa

Premiera nowego ISS PRO EVO 2 jest wyznaczona na przełom marca i kwietnia. Mieliśmy okazję zapoznać się z wersją testową gry. Na pierwszy rzut oka wszystko jest w jak najlepszym porządku. Ale do czasu...

W grze pojawiło się sporo zmian, o których mogliście przeczytać w poprzednim numerze Neo+. Ja podzielę się z wami wrażeniami z samej gry.
Po pierwsze: zupełnie inny jest charakter rozgrywki. Powiedziałbym, że bardziej "piłkarski". Troszeczkę wolniejszy ale dzięki temu bardziej kombinacyjny i nastawiony na dokładne rozgrywanie akcji dwójkowych i trójkowych bez przyjęcia piłki.
Po drugie piłkarze zachowują się bardziej realistycznie. Na przykład wybicie piłki kwadratem z własnego pola karnego bardzo często kończy się wyrzuceniem jej w aut (szczególnie w trudnych sytuacjach). Również główki obrońców często kończą się rzutem rożnym. Bramkarze są bardzo "ludzcy". Do zaskakujących, idących tuż przy słupku, strzałów potrafią w ogóle się nie ruszyć! Faule są poparte adekwatnymi animacjami, zawodnicy już nie zawsze się po nich przewracają. Dzięki poprawionej fizyce zachowania piłki, rozgrywka jest dużo fajniejsza i nieprzewidywalna. Dużo jest rykoszetów, po których zamiera serce, jeżeli piłka zmierza w kierunku bramki. Więcej jest strzałów w słupki i poprzeczki oraz takich, po których można pokusić się o dobitkę. Strzały też są bardziej zróżnicowane. Jeżeli zawodnik nie nabiegnie na podanie prosto tylko bokiem, to strzał będzie dużo lżejszy i niezbyt celny.
Wrzutki z narożników boiska są mniej celne niż poprzednio, a strzelenie bramki główką jest teraz szalenie trudne.
Jest więcej takich szczegółów, ale o nich napiszemy w recenzji pełnej wersji gry. A teraz odpowiedź na pytanie dlaczego to jest Beta? Otóż część nazwisk piłkarzy nie jest jeszcze wprowadzona (reprezentacja Francji ma komplet oryginalnych nazwisk, a Brazylii wprost przeciwnie). W Lidze Mistrzów jest Bayern Monachium, a w nim gra Mehmet Scholl, zaś w reprezentacji Niemiec gra zawodnik o dokładnie takim samym wyglądzie i współczynnikach, ale o nazwisku Schneider. Jest to błąd nie uwzględnienia w reprezentacji zawodnika, na którego mają przecież licencję. Gdy włączymy w angielskim komentarzu wymawianie nazwisk, to w tle odzywa się jakiś Japończyk. A gdy w trybie ligi chcemy rozegrać pełen sezon (32 mecze), to trzeba ustawić Half. I na odwrót, gdy chcemy zagrać pół sezonu (16 meczów), to trzeba wybrać Full. Zamienione są po prostu dotyczące ich odnośniki. Jest jeszcze kilka mniejszych bugów, które niewątpliwie Konami wypleni.
Gra pomimo pewnych, tymczasowych, niedoróbek już jest rewelacyjna. A będzie po prostu zajebista!

Marcellus

Ogłaszamy nieustający konkurs na najładniejsze lub najciekawsze bramki w ISS PRO EVOLUTION.
Aby wziąc w nim udział, trzeba:

1. Kupić kartę pamięci. Lub jakąś wynaleźć. Nakleić na nią naklejkę i podpisać ją (imieniem, nazwiskiem i adresem).
2. Nagrać na nią powtórkę swojej najładniejszej lub najciekawszej bramki i przysłać do nas na adres:
- Neo Plus - , Skrytka Pocztowa 85, 00-963 Warszawa. Przy okazji podawajcie jaki gatunek gier (nagroda) was interesuje.
Co miesiąc za najładniejszą bramkę będziemy dawali oryginalny joypad Sony + grę na PlayStation.
Karty pamięci po obejrzeniu bramek natychmiast będą odsyłane do was. No to - do roboty!!!

The Typing Of The Dead

Ukryta opcja gry przeciw CPU
Wpisz DOAKSIM jako hasło.

Inne ukryte opcje
Hasła włączające nieskończone kontynuacje, dostęp do wszystkich bossów i tak dalej.
KIKMAHP
DKRORCR
STKZJGH

Tomb Raider Chronicles

Uaktywnienie opcji Special Features
Wejdź do inwentarza i zaznacz Timex-TMX. Trzymaj Y dopóki przy Secrets nie wyświetli się 36/36. Wyjdź z gry do głównego menu, gdzie będzie nowa opcja - Special Features.

Zaczynanie na innych etapach
Aby zacząć grę w innym levelu w głównym menu wybierz New Game i trzymaj L+R. Następnie naciśnij górę na krzyżyku, aby zacząć na etapie Rome, dół, aby zacząć w Russian Base, w lewo, aby zacząć na Black Isle oraz w prawo by zacząć w Tower Block.

Hidden & Dangerous

Wpisz IWILLCHEAT jako imię, a później wstukaj jeden z tych kodów podczas pauzy w grze:

CANTDIE - nieśmiertelność
ALLLOOT - wszystkie przedmioty.
OPENALLDOOR - otwiera wszystkie drzwi w danej misji.
KILLTHEMALL - zabija wszystkich, nawet zakładników.
PLAYERCOORDS - wyświetla położenie gracza.
GOODHEALTH - odnawia energię.
RESURRECTION - ożywia członków drużyny.
MISSIONOVER - przeskakuje misję.
ENEMYB - kamera pokazuje to, co widzą wrogowie.
ENEMYF - kamera pokazuje wroga od przodu.
FUNNYHEAD - wielkie głowy (czasami zawiesza grę).
DEBUGDRAWWIRE - grafika w postaci siatki z pustych poligonów.
BLUESTARS - niemiecka wersja gry.
SHOWTHEEND - pokazuje zakończenie (zapisz stan przed użyciem tego kodu).

UWAGA: wszystkie kody należy wprowadzać z klawiatury Dreamcasta.

Tomb Raider Last Revelation

By zdobyć całą broń, nieskończoną amunicję i apteczki ustaw Larę dokładnie na północ i wejdź do inwentarza. Zaznacz opcję "Small Medipack" i naciśnij L (spust), Góra, X, Góra, R (spust), Y i wyjdź z inwentarza.

R2R Box Round 2

Na ekranie wyboru postaci naciśnij:

Lewo, Lewo, Prawo, R2, Lewo, Prawo, Prawo, R1, R1, R2 - wszyscy bokserzy.
L, D, P, P, G, R1, R2, R1 (20 razy), R2 - wszystkie ubranka mistrzowskie.
L, L, D, P, G, R1 (8 razy), R2, R1 (4 razy), R2 - wszystkie ubranka świąteczne.
L, D, G, D, G, R1 (20 razy), R2 - cały trening.
P, P, G, D, P, R1, R1, R2 - gruby bokser.
P, P, G, D, P, R1, R2 - chudy bokser.
L, G, P, D, R1, R1, R2 - bokser zombiak.
P, P, G, D, P, R1 (3 razy) - wielkie głowy.
L, P, G, D, R1, R2 - wielkie rękawice.
P, P, G, D, P, R1 (4 razy), R2 - zwiększenie szybkości.
L, L, D, G, D, P, P, R1 (19 razy), R2 - hiperszybkość.
R2, D, P, G, L, R1 (6 razy), R2, R1, R1, R2 - zaczynasz od ostatniej walki.

Z głównego menu:
P, P, P, D, R1, R2 - zakończenie.

Ustawienie zegara systemowego na daty różnych świąt (np. 24.XII lub 14.II) powoduje odkrycie się specjalnych wdzianek dla niektórych zawodników.

Kody działają też w wersji DC, R2 zastępujemy analogowym spustem L.

Rayman Revolution

Osłona Super Nova dla X Bustera
Na ekranie wyboru postaci podświetl X Bustera, a następnie wciśnij Góra, Góra, Dół, Dół, Dół, Dół, Dół, Dół, Dół, Dół. Jeśli kod został wpisany poprawnie, usłyszysz dźwięk. Teraz wciśnij Kółko.

Osłona Black dla Zero
Na ekranie wyboru postaci podświetl Zero, a następnie wciśnij Dół, Dół, Góra, Góra, Góra, Góra, Góra, Góra, Góra, Góra. Jeśli kod został wpisany poprawnie, usłyszysz dźwięk. Teraz wciśnij Kółko.

Super cios dla Zero
Szybko wciskaj przód + kwadrat. To najlepsza technika na większość bossów.

Team Buddies

Przewijanie leveli
Zapauzuj grę i przytrzymaj L1+L2+R1+R2 oraz naciśnij kółko, kwadrat, X, X. Jeśli kod został wprowadzony poprawnie, usłyszysz dźwięk.

Nieśmiertelność
Zapauzuj grę i przytrzymaj L1+L2+R1+R2 oraz naciśnij X, trójkąt, kwadrat, kółko. Jeśli kod został wprowadzony poprawnie, usłyszysz dźwięk.

Nieskończona amunicja
Zapauzuj grę i przytrzymaj L1+L2+R1+R2 oraz naciśnij kółko, kwadrat, trójkąt, X. Jeśli kod został wprowadzony poprawnie, usłyszysz dźwięk.

Odnowienie zdrowia drużyny
Zapauzuj grę i przytrzymaj L1+L2+R1+R2 oraz naciśnij trójkąt, trójkąt, X, X. Jeśli kod został wprowadzony poprawnie, usłyszysz dźwięk.

Odnowienie amunicji
Zapauzuj grę i przytrzymaj L1+L2+R1+R2 oraz naciśnij X, X, trójkąt, trójkąt. Jeśli kod został wprowadzony poprawnie, usłyszysz dźwięk.

Te same kroki powtórz dla następujących cheatów:

-Pierwsza specjalna broń: trójkąt, X, X, X
-Druga specjalna broń: X, X, X, - trójkąt
-Ciężka broń: trójkąt, X, kwadrat, kwadrat
-Jetpack: kwadrat, kwadrat, trójkąt, trójkąt
-Rakietowe pantofle: trójkąt, kwadrat, kwadrat, trójkąt
-Składanie spluwy: kółko, kółko, X, X
-Składanie kumpli: kółko, kółko, X, kółko
- Power-up wszystkich skrzynek: kółko, X, X, kółko
- Natychmiastowe budowanie: kwadrat, kwadrat, kółko, kółko
- Niezniszczalność bazy: X, trójkąt, trójkąt, X
- Zwierzęta nie atakują: kółko, kwadrat, kwadrat, kółko
- Wielkie stopy: trójkąt, kwadrat, kwadrat, X
- Wielkie spluwy: trójkąt, kółko, kółko, trójkąt
- Odblokowanie wszystkich leveli i światów: trójkąt, kółko, kwadrat, kwadrat

Coolboarders 2001

Cheat mode
Wpisz IGOTITALL lub GIVEALL jako imię w career mode aby odblokować wszystkie postaci, deski, trasy i opcje.

Dave Mirra Free. BMX

Wszystkie levele
Na ekranie wyboru levelu w pro quest mode naciśnij L, G, P, D, L, D, P, G, L, Kółko.

Wszystkie rowery
Na ekranie wyboru roweru w pro quest mode naciśnij G, L, G, D, G, P, L, P, Kółko.

Wszystkie style
Na ekranie wyboru stylu w pro quest mode naciśnij L, G, P, D, L, D, P, G, L, Kółko.

Uwaga: za każdym razem, gdy wybierzesz nowy rower będziesz musiał jeszcze raz wpisać ten kod.

Kody działają też w wersji DC, Kółko zastępujemy Y.

Frogger 2

Pauzujemy grę, przytrzymujemy Kwadrat i wstukujemy kierunki (g-góra itd.).

G, D, L, P, P, P, D, L - wybór levelu.
P, L, G, G, G, P, L, L - przeskoczenie o jeden level.
D, D, G, D, P, D, G, G - nieskończone życia.
P, G, G, D, P, D, P - wszystkie dodatki.
L, P, L, L, L, G, L, L - wszyscy bohaterowie.
L, L, G, L, D, P, P, P - chwilowa nieśmiertelność.

Kody działają też w wersji DC, kwadrat zastępujemy X-em.

Star Wars Demolition

Wejdź do Preferences i przytrzymaj L1+R1. Następnie na ekranie Jedi Mind Trick wpisz:

RAISE_THEM - nieśmiertelność.
WATTO_SHOP - wszyscy bohaterowie odkryci.
FIRERATEUP - broń szybkostrzelna.
NO_BADDIES - brak przeciwników w Battle Mode.
MULTI_CARS - można wybrać ten sam pojazd w Multi.
NO_PEEKING - losowe trasy i przeciwnicy.
LO_GRAV_ON - zmniejszenie grawitacji.
BFM_FEELIT - zwiększenie grawitacji.
THROTTLEUP - fast mode.
SLOW_MO_ON - tryb zwolnionego tępa.
GUNGANHUNT - Jar-Jar Binks mode.
EXTRABUTTS - zmienia ustawienia kontrolera.
MOVIE_SHOW - zobacz filmiki z wygranych.
SAD_MOVIES - zobacz filmiki z porażek.

Kody działają także w wersji DC. Ponadto ukończenie gry z wynikiem ponad 10000 kredytów odkrywa nowe postacie.

Spyro 3 - Year Of The Dragon

Cheaty wstukujemy po zapauzowaniu gry:

Prawo, Lewo, Prawo, Lewo, Góra (4 razy), Kółko - 99 żyć.
Kółko, R1, Kółko, L1, Kółko, R2, Kółko, L2, Kółko - dodatkowe HP.
Kółko, Kwadrat, Prawo, Lewo, Prawo, Kwadrat, Kółko, X - łatwy tryb.
Kółko, Kwadrat, Prawo, Lewo, Prawo, Kwadrat, Kółko, Kwadrat - trudny tryb.
Góra, R1, Góra, R1, Góra, R1, Kółko (4 razy) - duże głowy.
L, P, L, P, L1, R1, L1, R1 - płaski tryb.
P, P, L, L, P, P, L, L, Kółko (3 razy) - Sparx szuka skarbów.
G, G, L, L, P, P, D, D, Kółko, Kwadrat - deskorolka.

Demo Crash Bash - na ekranie tytułowym przytrzymaj L1+R2 i naciśnij kwadrat.

Tomb Raider Chronicles

Opcja Special Features
Wejdź do inwentarza i zaznacz Timex-TMX. Przytrzymaj L1+L2+R1+R2+Dół+Kółko i naciśnij Trójkąt. Wyjdź i wejdź z powrotem do inwentarza aby uzyskać dostęp do dodatkowych przedmiotów. Wyjdź z gry i w głównym menu znajdź opcję "Special Features", w której możesz obejrzeć FMV z następnego Tomb Raidera na PS2.

Cała broń, nieskończona amunicja i apteczki
Zaznacz Timex-MX w inwentarzu. Przytrzymaj L1+L2+R1+R2+Góra i naciśnij Trójkąt.

Wszystkie przedmioty
Zaznacz Timex-MX w inwentarzu. Przytrzymaj L1+L2+R1+R2+Dół i naciśnij Trójkąt.

Wybór Etapu
Wybierz New Game a następnie trzymaj L1+Góra lub L2+Góra lub R1+Góra i naciśnij X. Zaczniesz grę odpowiednio w etapach Russian Base, Black Isle lub Tower Block.

Banjo-Kazooie

Dodatkowe życia
Z pomocą Mumbo zmień się w aligatora w Bubblegloop Swamp, a później wejdź do nosa wielkiego posągu aligatora. Pokonaj teraz Mr. Vile'a w jego grach by zdobyć kawałek układanki. Następnie wyjdź i wejdź z lokacji i pokonaj go w trzech kolejnych grach, a dostaniesz trzy życia. Uwaga: jeśli przegrasz w którejś z gier, stracisz jedno życie.

Scooby Doo

Przeskakiwanie leveli
Podczas gry Shaggy'm przytrzymaj L i naciśnij C(góra), C(dół), C(góra), C(dół), Góra, Dół, Góra, Dół, Prawo, Lewo, Prawo, Lewo.

Nieskończony wskaźnik odwagi
Podczas gry Shaggy'm przytrzymaj L i naciśnij C(góra), C(lewo), C(dół), C(góra), C(dół), Góra, Prawo, Dół, Lewo, Góra, Lewo, Dół, Prawo, Góra.

Megaman 64

Nieskończona kasa
Idź na Apple Market i kopnij puszkę w piekarnię. Kobieta za kasą da ci 1000 Zeny. Wejdź i wyjdź z jakiegokolwiek sklepu, a puszka pojawi się znowu. Manewr ten można powtarzać w nieskończoność.

Knockout Kings 2001

Bokser Ashy Knucks
Wpisz KNUCKS jako imię w trybie kariery

Bokser The Bulldog
Wpisz BULLDOG jako imię w trybie kariery

Bokser The Gorilla
Wpisz DE GORE jako imię w trybie kariery

Bokser The Clown
Wpisz CLOWN jako imię w trybie kariery

Super bokser
Wpisz 100% jako imię w trybie kariery

Słynne ciosy
Każdy zawodnik ma swój własny, sławny cios. Aby go odpalić wciśniej trójkąt + kółko podczas walki.

Razor Freestyle Scooters

Odkrycie wszystkiego
Zapauzuj grę i wstukaj następującą kombinację: Prawo, Dół, Prawo, Lewo, Prawo, Góra, Prawo, Prawo. Dzięki niej odkryjesz wszystko, co tylko można.

Championship Pro Surfer

Odkrycie wszystkich plaż
W głównym menu wstukaj kombinację: L2, R1, R2, L1, L2. Pojawi się dodatkowo plaża w Arktyce i surfer z lodu.

Rainbow Six Rogue Spear

Nietykalność
Aby stać się nietykalnym, podczas gry przytrzymaj analogową gałkę do góry, krzyżak do dołu i wciśnij A.

Nietykalnosć dla wszystkich
Aby uczynić cała drużynę nietykalną, podczas gry przytrzymaj analogową gałkę w lewo, krzyżak do dołu i wciśnij A.

Wielkie głowy
Wciśnij górę na analogowej gałce, dół na krzyżaku i X.

Tryb bezmózgów
Wciśnij górę na analogu, dół na krzyżaku i Y.

Zwycięstwo
Wciśnij górę na analogu, dół na krzyżaku i B.

Rainbow Six Rogue Spear

Cheat menu
Podczas gry przytrzymaj L + A + B + X + Y i wciśnij Dół. Pojawi się specjalne menu.

ARCADIA

Z VALEM B. PRZEZ ŚWIAT SALONÓW

Gdy latem 1997 roku pojawił się TOP SKATER, Ameryka dosłownie oszalała na punkcie tej maszyny. To był prawdziwy hit, a SEGA długie miesiące nie nadążała z produkcją swojego symulatora skateboardu.

Sam pomysł automatu nie był aż tak odkrywczy, zważywszy na istniejące już wtedy na rynku symulatory zjazdów na nartach firmy Namco (Alpine Racer 1 i 2) oraz snowboardu - Alpine Surfer. Jednak symulatora deskorolki do tej pory nie wymyślił nikt. Duży, 50-calowy ekran, ładna grafika (Model 2B) i ciekawe trasy przejazdu spowodowały, że TOP SKATER nie schodził z pierwszego miejsca list arcade'owych przebojów w USA i Australii przez dobre dziesięć miesięcy. Zresztą do dzisiaj zaliczana jest do najbardziej poszukiwanych przez operatorów na całym świecie maszyn.

Nie ma się więc co dziwić, że po niespełna czterech latach SEGA postanowiła odświeżyć rynek w tym zakresie. Szczególnie, że dysponuje obecnie systemem pozwalającym na znaczne polepszenie grafiki. Mowa oczywiście o NAOMI. System ten zasila bowiem najnowszy symulator deski o nazwie AIR TRIX.

Pierwsze wzmianki o nowej "desce" SEGI pojawiły się pod koniec ubiegłego roku, jednak twórcy gry z zespołu Hitmaker (dawne AM2) czekali z premierą AIR TRIX na styczniową wystawę ATEI w Londynie. Przy pierwszym spojrzeniu zwraca uwagę nieznaczna zmiana mocowania skateboardu. W AIR TRIX deska zamocowana jest na kolistej, ruchomej platformie. Nie dość, że mamy możliwość zmiany kierunku poprzez balansowanie ciałem, to jeszcze możemy obracać deską w lewo i prawo w ograniczonym zakresie. Deptanie deski na końcach pozwala na grindy i ewolucje powietrzne. Równocześnie wykonany obrót i nacisk wyzwala tricki. Tym razem uczestniczymy w zawodach na halfpipe i na luzaku możemy naśladować Tony'ego czy Bucky'ego bez ryzyka połamania kości. Gra ma tak dobrane poziomy trudności, że znajdzie tu coś dla siebie zrówno zupełny nowicjusz, jak i doświadczony skejter. W trybie treningowym możemy nauczyć się jazdy i stopniowo poznawać kolejne progi wtajemniczenia: obroty w powietrzu, kick flipy, hang teny, board slajdy, grindy i wiele, wiele innych. Mam nadzieje,że skejterzy wybaczą mi ten angielski z chicagowa.

Tryb pośredni pozwala na zabawę na dwóch stowarzyszonych rampach w mieście i w okolicach stadionu. Wreszcie tryb ekspert pozwala nam wyszaleć się na skomplikowanych technicznie rampach usytuowanych w hali fabrycznej i na przedmieściu. Wybieramy spośród pięciu postaci (są dwie dziewczyny), z których każda dysponuje własnym stylem i umiejętnościami. Grindowaniu i zjazdom towarzyszy realistyczny dźwięk,dzięki zastosowanym szerokopasmowym głośnikom i subwooferze.

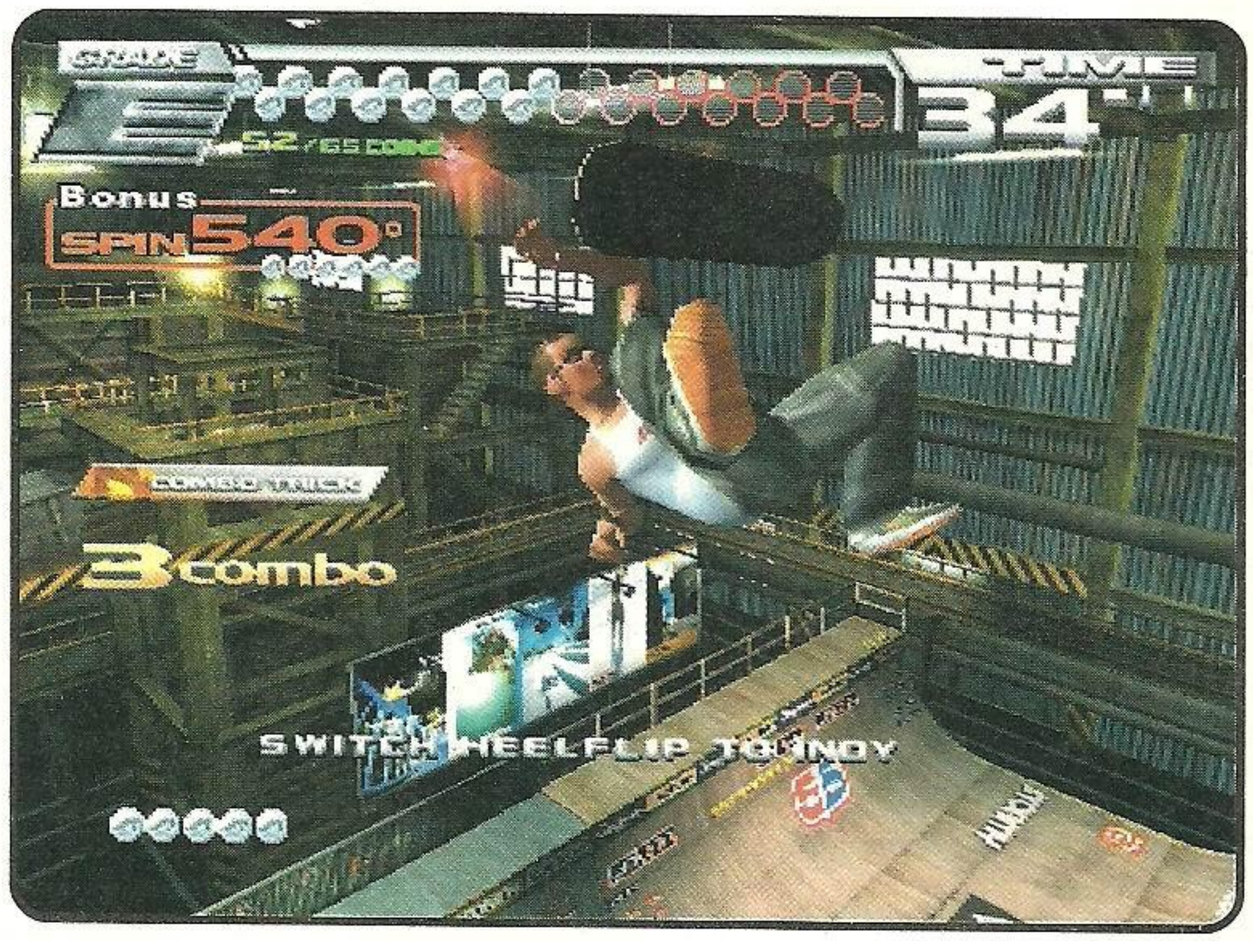
Efekty dźwiękowe zastosowane w grze dzięki wyśmienitemu nagłośnieniu dają wrażenie realności jazdy, a muzyka Ministry of Boom Boxes nie działa na nerwy mimo dość częstych powtórek.

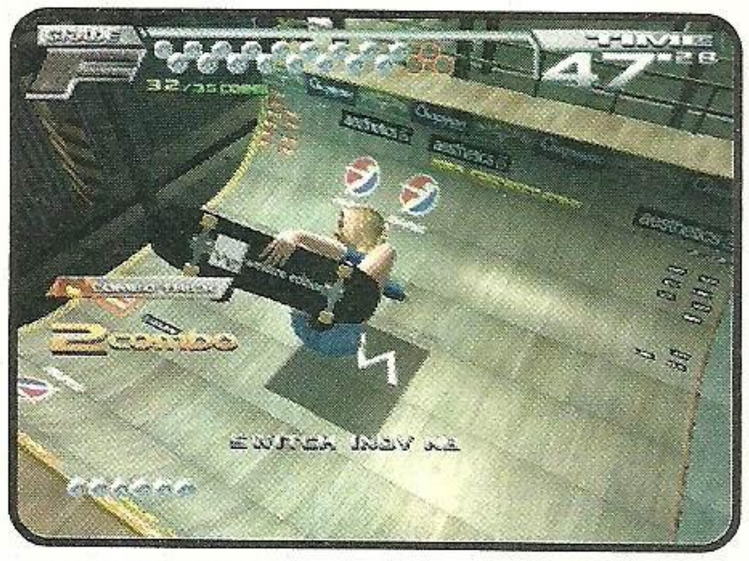
Kolorystycznie gra niestety nie wygląda ciekawie - zarówno obudowa jak i ekran pełne są koloru parkietu i mnie osobiście bardziej kojarzy się to z tartakiem niż zawodami na "półrurze". Na szczęście by przełamać to wrażenie SEGA umieściła dwa niebieskie neony. Jeden u góry automatu podświetlający nazwę i drugi w podłodze wygiętej w charakterystycznym kształcie rampy. Duży, 50-calowy monitor projekcyjny i aluminiowe poręcze z osłonami z pleksiglasu dopełniają całości.

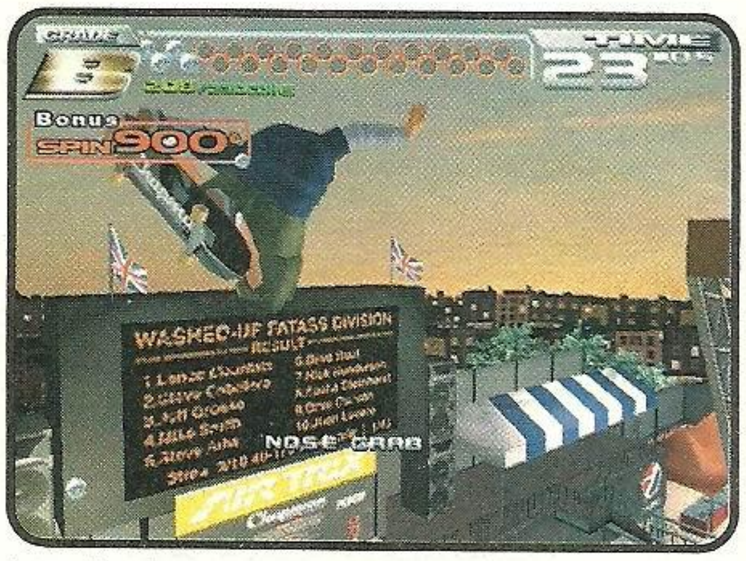
Niestety, projektanci gry skupili się tym razem wyłącznie na zawodach, co zrozumiałe jest o tyle, że wyniki jakie uzyskamy możemy zarejestrować w internecie po uzyskaniu tajnego kodu. Jednak z drugiej strony gra straciła w ten sposób pewną świeżość jaką charakteryzował się TOP SKATER i "deski", które potem ukazały się na konsolach. Kilka typowych lokacji może dość szybko się znudzić i wtedy nie pomoże nawet światowa lista rankingowa pod adresem www.hitmaker.co.jp/airtrix .

Popularność skejtówek na konsole pozwala mi jednak twierdzić, że AIR TRIX powinien bez wysiłku zdobyć salony gier. W końcu jest to coś pośredniego pomiędzy grami pozwalającymi przećwiczyć, jak to mawiał jeden z dziennikarzy sportowych - "manualne zdolności nóg", a prawdziwą deską. Tu jednak do fruwania w powietrzu nie potrzebujemy kasku, odpowiednich butów i ochraniaczy. Szkoda by jednak była, gdyby wszyscy poprzestali na symulatorach. Szczególnie, że pogoda na deskę, przynajmniej u nas w kraju, ostatnio wyśmienita prawie przez okrągły rok. Elo.

Val B.







Deska firmowana przez najlepszy zespół Segi? Zdecydowanie chcemy w to zagrać w naszych salonach!

GAWĘDY PO FAI

"Co by tu jeszcze spieprzyć, panowie, co by tu jeszcze spieprzyć?" - śpiewa Wojciech Młynarski, i choć pieśń spłodzona została w celach politycznych, to jednak pasuje jak ulał do twórców dzisiejszych konsol. Sega - wiadomo, właściwie nie ma co o niej wspominać, bo wśród producentów konsol już się nie liczy.

Koncern postanowił zabrać zabawki i pójść do domu (czytaj: przestał marzyć o zdobyciu rynku hardware'u i wraca do korzeni, czyli do robienia dobrych gier). Nintendo? Niezrażone porażką nietypowych formatów postanowiło nie dodawać odgrywania DVD do GameCube'a, co mnie osobiście zdaje się decyzją zgoła szokującą. Sony? Wygrało z Segą wojnę o konsole 32-bitowe m.in. dzięki przyjaznym dla developerów bibliotekom programistycznym i prostą architekturą systemu. Cóż więc robi wydając nową konsolę? Nie daje developerom bibliotek w ogóle, a konsolę robi jeszcze trudniejszą w opanowaniu niż Saturn. Brawo!

Jedyną firmą, która jak na razie nie może sobie nic zarzucić, jest Microsoft. Istnieje powiedzenie o "szczęściu nowicjusza", co idealnie pasuje do behemota Wilusia Gatesa. Niedawno ogłoszono, że firma produkująca komponenty graficzne Xboxa wyrobiła się ze wszystkim na czas, i ceny zarówno nVidii jak i Microsoftu raz jeszcze powędrowały w górę. Czy jednak na pewno Xbox jest produktem skazanym na sukces? Czy na rynku jest miejsce dla trzech konsol? Co jeszcze czeka nas w wojnie o najbardziej zyskowny fragment elektroniki ostatniego pięciolecia?

Gulash poprosił mnie, abym spróbował porównać PS2, Gamecube'a i Xboxa. Od strony technicznej. Zrobię to z chęcią, ale musicie pamiętać o jednej, mega-super-ultra-giga-ważnej rzeczy. Obojętnie, czy jeden system jest 2 razy szybszy od konkurenta, czy inny ma 3 razy "gęściejszą" grafikę, to wszystko i tak sprowadza się do jednego: chodzi o gry. Trawestując Wilusia Clintona: "it's the games, stupid". Czy opowiadając znajomemu dobrą książkę, wspominacie o błyszczącej okładce, rodzaju użytej czcionki czy też jakości papieru? Praktycznie nie. Mówicie o treści. Podobnie jest z konsolami: nie jest ważne, którą z nich będziecie mieli w domu, tak długo, jak istnieć na nią będą dobre gry.

Oczywiście jest różnica między GameBoy'em a Xboxem, ale już w rodzinie Xbox-PS2-GameCube różnice są tak mało istotne dla zwykłego gracza, że JEDYNYM - powtarzam: JEDYNYM - kryterium wyboru konsoli powinna być jakość dostępnych nań gier.

W celach poznawczych pogadajmy jednak o technikaliach. Najbardziej zaawansowaną konsolą jest niewątpliwie Xbox. W środku tego potwora siedzi procesor Intela 733 MHz, zaś w PS2 i GCN (Nintendo GameCube) mamy odpowiednio 300 i 405 MHz. Jednak prędkość zegara to nie wszystko. Procesory mają różną architekturę i w rzeczywistości serca PS2 i GCN biją prawie tak samo szybko jak serce Xboxa. Jednak - o czym wspomniałem wcześniej - PS2 jest wyjątkowo mało przyjazny developerom, przez co mieliśmy choćby słynne odejście twórców przygód Abe'a z PS2 na Xboxa.

Znajdują się jednak obrońcy PS2. Jak mówi Jason Rubin z Naughty Dog (ten od Crasha): "CPU w PS2 jest ok. 100 MHz wolniejszy niż w Gamecube. Można więc powiedzieć, że mamy do czynienia z wolniejszym sprzętem. Ale jeśli wykorzystujesz tylko sam procesor, bez jednostek graficznych, to tak jakbyś jechał 12-cylindrowym samochodem i używał tylko 6 cylindrów. A nie jest to dobry pomysł". Być może Jason ma rację, ale zarówno GCN i Xbox'a też mają osobne procesory graficzne, które sprytny programista może wykorzystać w szalony sposób...

Skoro już przy grafice jesteśmy, to łatwo zauważyć, iż procesor Xboxa znowu wygrywa na całej długości (250 MHz) z PS2 (150 MHz) i GCN (205 MHz). NVidia, producent grafiki do Xboxa, to doświadczona firma, która robi najlepsze i najpopularniejsze karty 3D do pecetów, można tedy być pewnym, że otrzymamy sprawny kawałek metalu. Nintendo dla odmiany wynalazło procesor graficzny, który może obrabiać poligony (podświetlać, teksturować, cieniować, itd.) bez straty prędkości (do 8 efektów na poligon), czyli w tzw. jednym przebiegu. W Sony, niestety, nie jest tak łatwo. Dlatego osobiście uważam, że tu akurat PS2 przegrywa na całej linii. Istnieją zwolennicy teorii, że być może faktycznie pierwsze gry na PS2 nie są najładniejsze, ale kiedy już developerzy oswoją się z hardware'm, to zaczną produkować rzeczy, o jakich nie śniło się filozofom. I kiedy ukażą się GCN i Xbox, to na rynku będzie czekała potężna konkurencja w postaci ślicznych gier na PS2. Ja natomiast sądzę, iż to typowy przykład "myślenia życzeniowego", bo łatwość tworzenia na GCN/Xbox spowoduje, że już pierwsza generacja tytułów na te konsole będzie zrywać hełm przy samym tyłku, a później - jak to zawsze ma miejsce w historii - będzie już tylko lepiej i PS2 może ich nigdy nie dogonić. Czyżby dlatego pojawiły się już na sieci pierwsze informacje o PS3, która to konsola ma być 1000 razy silniejsza od PS2?...

Każdy producent podaje wiele bezużytecznych informacji o mocy grafiki swojej konsoli. I tak np. w PS2 można przepchnąć 66 milionów gołych poligonów na sekundę, a w Xboxie 300 milionów. No i co z tego? Nie ma takich gier, gdzie fruwałyby tylko kolorowe trójkąty, bez tekstur czy oświetlenia.

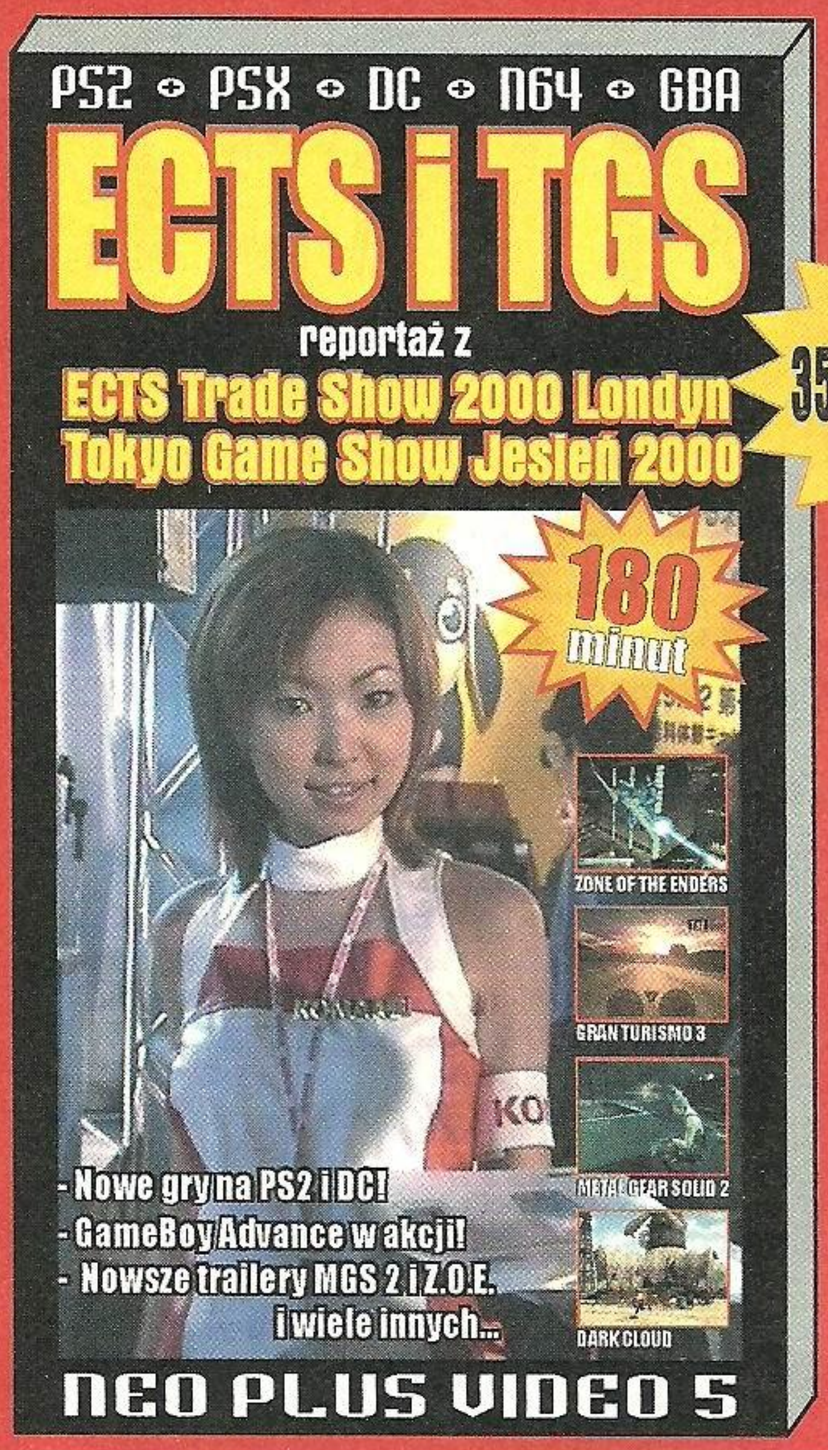
Generalnie rzecz biorąc developerzy zgadzają się, że realna liczba dla PS2 to coś pomiędzy 3-ma milionami (a więc 50 tysięcy poligonów na sekundę, przykład: Ridge Racer V) a milionami 20-oma (co dawałoby już znacznie lepsze 330 tysięcy poligonów na sekundę). Xbox jest około pięciu razy szybszy, co sprawia, że PS2 może mu najwyżej połasić się o stopy, polizać rękę i zaszczekać po nową porcję Pedigree Pal. GCN plasuje się gdzieś pomiędzy nimi, choć mimo wszystko chyba w dolnych strefach: bliżej PS2.

Ale to wszystko za mało, by móc ocenić "power" konsoli, choć mamy lidera stada (Xbox), młodego wilczka (GameCube) i niedowartościowaną, wewnętrznie skomplikowaną samicę (PS2). O reszcie parametrów, m.in. pamięci czy formacie płytek pogawędzę za miesiąc - wtedy też wydam wyrok. "Nie odchodźcie od telewizorów"!

Adrian Chmielarz

„I'm walking away... From troubles in my life" śpiewa Abe niczym Craig David już na nowej konsoli. Microsoftu. Czy faktycznie stały za tym problemy techniczne, czy pieniądze - raczej się nie dowiemy.

PRODUKTY FIRMOWE NEO PLUS W SPRZ



cena 35 + 4.90 = 39.90 koszty przesyłki

NEO PLUS VIDEO 5

reportaż z
ECTS Trade Show 200 Londyn
Tokyo Game Show Jesień 2000

- **Neo Plus Video 5 najnowsza kaseta firmowana przez, jak łatwo się domyślić, Neo Plus.**
- **Na taśmie znajdziecie relację z dwóch kolejnych imprez, jakie odbyły się w roku 2000 - Tokyo Game Show Jesień 2000 oraz ECTS 2000 w Londynie**
- **Kaseta zawiera 180 minut, czyli 3 godziny premierowego materiału.**
- **Na kasecie znajdują się nagrania prezentujące w akcji najnowsze gry konsolowe na PlayStation 2, Dreamcasta, PlayStation, Nintendo 64.**
- **Utrwaliliśmy także pierwsze zetknięcie z nową konsolą GameBoy Advance oraz kilka gier, które widzieliśmy na tę maszynkę.**
- **Zamów już teraz i nie czekaj - kolejna kaseta NEO PLUS najwcześniej w czerwcu 2000 (po wystawach TGS i E3).**

- **CZAS: 180 minut**
- **KOMENTARZ: polski**

KOMPENDIUM KONSOLOWE 2

Najlepsze gry video rozpracowane przez redaktorów Neo Plus

Przygotowaliśmy drugi zbiór poradników i tipsów do najpopularniejszych gier konsolowych ostatniego półrocza. Każdy znajdzie tu coś dla siebie - niezależnie od platformy. Zgodnie z życzeniami przygotowaliśmy dział z tipsami do gier na GameBoya, a także poradniki do kilku gier na Dreamcasta. KOMPENDIUM 2 z pewnością wam się spodoba!

Playstation: FINAL FANTASY 8, STAR WARS EPISODE 1 - THE PHANTOM MENACE, SILENT HILL, DRIVER, SYPHON FILTER, RIDGE RACER TYPE 4, STREET FIGHTER ALPHA 3, KENSEI, GUARDIAN'S CRUSADE, LEGEND OF LEGAIA, LUNAR: SILVER STAR STORY COMPLETE, GTA LONDON, RESIDENT EVIL 1, 2 I 3, FINAL FANTASY 7,

Dreamcast: BLUE STINGER, SONIC ADVENTURE, MARVEL VS CAPCOM, HOUSE OF THE DEAD 2 I POWERSTONE...

Nintendo 64: STAR WARS: EPISODE 1 RACER, ROGUE SQUADRON MARIO PARTY, SUPER SMASH BROS I TIPSY!

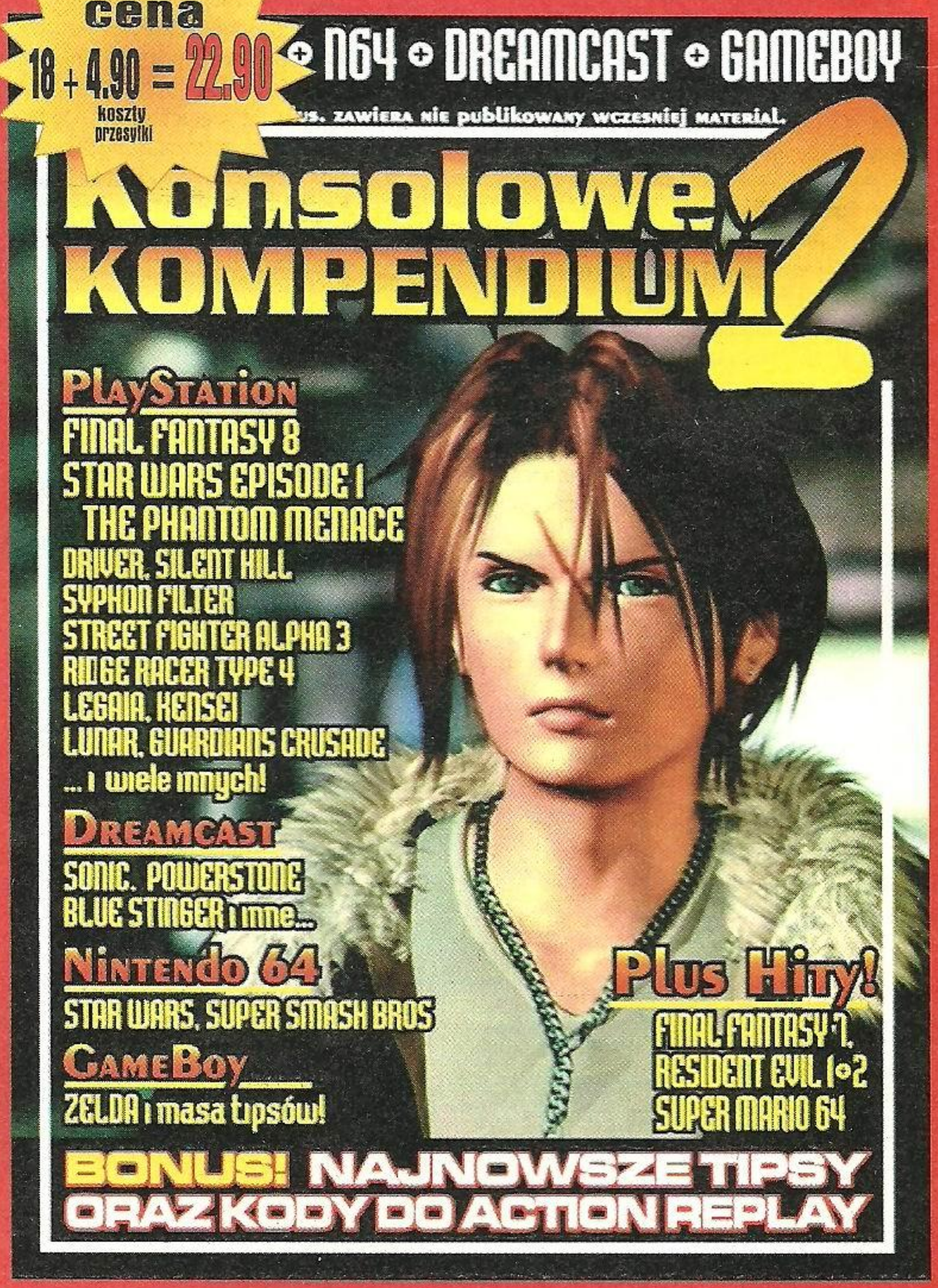
Gameboy: LEGEND OF ZELDA I MNÓSTWO KODÓW DO NAJNOWSZYCH GIER...

Wieczne hity: FINAL FANTASY 7, RESIDENT EVIL 1 I 2, SUPER MARIO 64

Oraz: NAJNOWSZE TIPSY ORAZ KODY DO ACTION REPLAY, HISTORIA KONCERNU SEGA, HISTORIA KONSOLI NINTENDO 64, HISTORIA PLAYSTATION, RYSUNKI CZYTELNIKÓW

320 STRON – 31 gier

cena 18 + 4.90 = 22.90 koszty przesyłki



NASZE PRODUKTY MOŻESZ TEŻ KUPIĆ W SKLEPIE UL

...DAŻY WYSYŁKOWEJ

PRENUMERATA

Bądź nowoczesnym leniem - - zaprenumeruj NEO PLUS!

JAK ZAMIAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, Produktu bądź Neo Plus Video wystarczy wyciąć zamieszczony obok kupon, a po wybraniu wariantu wpisać czterokrotnie na przedniej stronie właściwą sumę, oraz swoje dokładne dane - imię, nazwisko i adres z kodem pocztowym, oraz opłacić na poczcie lub w banku. Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania kuponu, co może trwać od dwóch tygodni do miesiąca. UWAGA! Zamówienia przyjmowane są wyłącznie na firmowym, aktualnym kuponie.

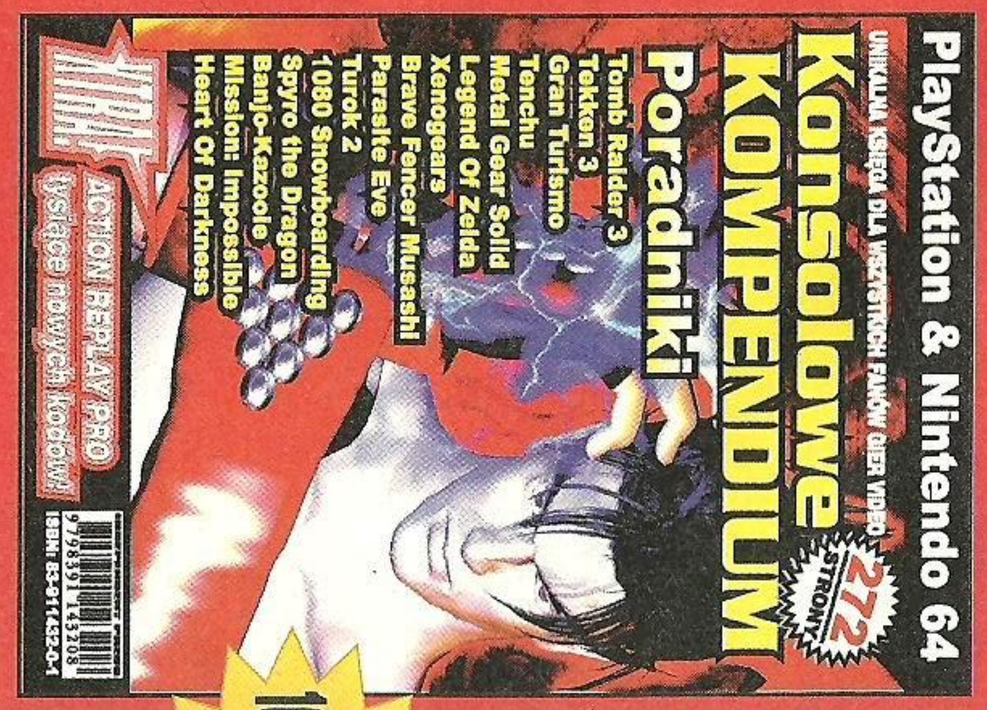
CENY PRENUMERATY

6 numerów - tylko 35 zł (w tym 7% vat)
12 numerów - tylko 70 zł (w tym 7% vat)

OBSŁUGĘ NASZEJ PRENUMERATY ORAZ WYSYŁKĘ WSZYSTKICH PRODUKTÓW PROWADZI WYSPECJALIZOWANA FIRMA WYSYŁKOWA P.H.U. "FAT"
telefon (022) 643-62-65
CZYNNE W GODZINACH 9-15

KOMPENDIUM KONSOLOWE

Nasza pierwsza książka - mega-poradnik do najpopularniejszch gier na PlayStation i Nintendo 64.
Na 272 stronach zmieściliśmy opisy do:TOMB RAIDER 3, TEKKEN 3, BANJO-KAZOOIE, TENCHU, SPYRO THE DRAGON, XENOGEARS, LEGEND OF ZELDA 64, METAL GEAR SOLID, MISSION: IMPOSSIBLE, GRAN TURISMO, TUROK 2, 1080 SNOWBOARDING, BRAVE FENCER MUSASHI oraz mnóstwo kodów do Action Replay Pro.



cena 10 + 4,90 = 14,90 (koszty przesyłki)

TERAZ W NOWEJ, NIŻSZEJ CENIE - 14.90 ZŁOTYCH!

...MA tel (022) 624-78-16

PRENUMERATA

SWW 2711

zamawiam prenumeratę NEO PLUS

na okres: ☐ 6 numerów - **35 zł** (w tym 7% vat)
☐ 12 numerów - **70 zł** (w tym 7% vat)

ARCHIWALIA

zamawiam następujące numery archiwalne każdy w cenie 6.42 (w tym 7% vat)

Neo Plus numery:

PRODUKT

zamawiam następujące numery Produktu (każdy w cenie 6.66 zł)

Produkt numery:

KOMPENDIUM KONSOLOWE

SWW 2712

☐ Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 14,90 zł.

KOMPENDIUM KONSOLOWE 2

☐ **Zamawiam tę totalną książkę o grach konsolowych i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki)**

NEO PLUS VIDEO 5

☐ **Zamawiam nową kasetę video i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 39,90 zł (zawiera koszty przesyłki i podatek VAT)**

NOWOŚĆ!

PRENUMERATA
SWW 2711
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - 35 zł (w tym 7% vat)
☐ 12 numerów - 70 zł (w tym 7% vat)
ARCHIWALIA
zamawiam następujące numery archiwalne każdy w cenie 6.42 (w tym 7% vat)
Neo Plus numery:
PRODUKT
zamawiam następujące numery Produktu (każdy w cenie 6.66 zł)
Produkt numery:
KOMPENDIUM KONSOLOWE
SWW 2712
☐ Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 14,90 zł.
KOMPENDIUM KONSOLOWE 2
☐ Zamawiam tę totalną książkę o grach konsolowych i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki)
NEO PLUS VIDEO 5
☐ Zamawiam nową kasetę video i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 39,90 zł (zawiera koszty przesyłki i podatek VAT)
NOWOŚĆ!

PRENUMERATA
SWW 2711
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - 35 zł (w tym 7% vat)
☐ 12 numerów - 70 zł (w tym 7% vat)
ARCHIWALIA
zamawiam następujące numery archiwalne każdy w cenie 6.42 (w tym 7% vat)
Neo Plus numery:
PRODUKT
zamawiam następujące numery Produktu (każdy w cenie 6.66 zł)
Produkt numery:
KOMPENDIUM KONSOLOWE
SWW 2712
☐ Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 14,90 zł.
KOMPENDIUM KONSOLOWE 2
☐ Zamawiam tę totalną książkę o grach konsolowych i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki)
NEO PLUS VIDEO 5
☐ Zamawiam nową kasetę video i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 39,90 zł (zawiera koszty przesyłki i podatek VAT)
NOWOŚĆ!

PRENUMERATA
SWW 2711
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - 35 zł (w tym 7% vat)
☐ 12 numerów - 70 zł (w tym 7% vat)
ARCHIWALIA
zamawiam następujące numery archiwalne każdy w cenie 6.42 (w tym 7% vat)
Neo Plus numery:
PRODUKT
zamawiam następujące numery Produktu (każdy w cenie 6.66 zł)
Produkt numery:
KOMPENDIUM KONSOLOWE
SWW 2712
☐ Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 14,90 zł.
KOMPENDIUM KONSOLOWE 2
☐ Zamawiam tę totalną książkę o grach konsolowych i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki)
NEO PLUS VIDEO 5
☐ Zamawiam nową kasetę video i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 39,90 zł (zawiera koszty przesyłki i podatek VAT)
NOWOŚĆ!

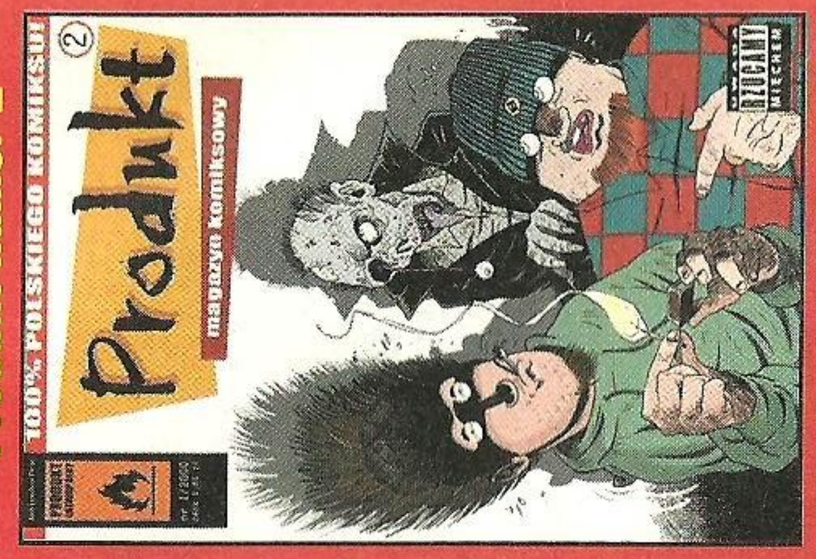
PRODUKTY FIRMO

PRODUKT

Magazyn komiksowy tylko dla dorosłych (i to o mocnych nerwach). Jeśli masz problemy z kupieniem go - zamów!

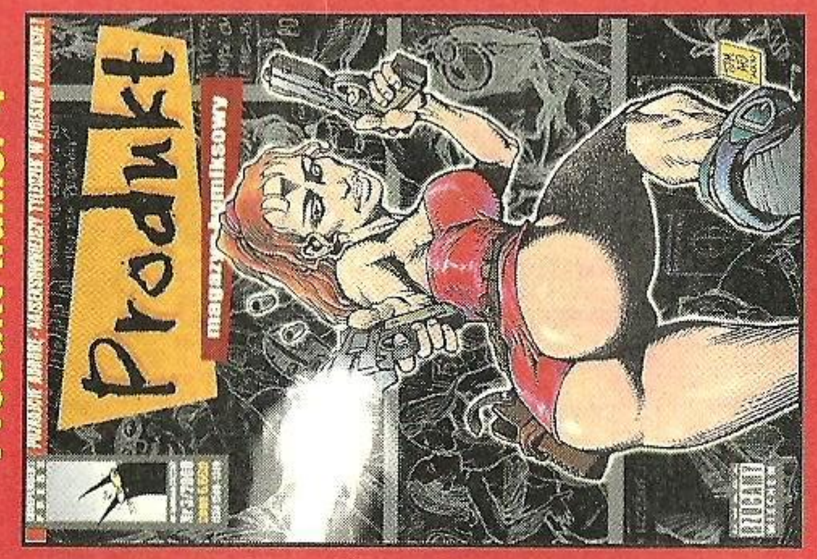
Produkt numer 1

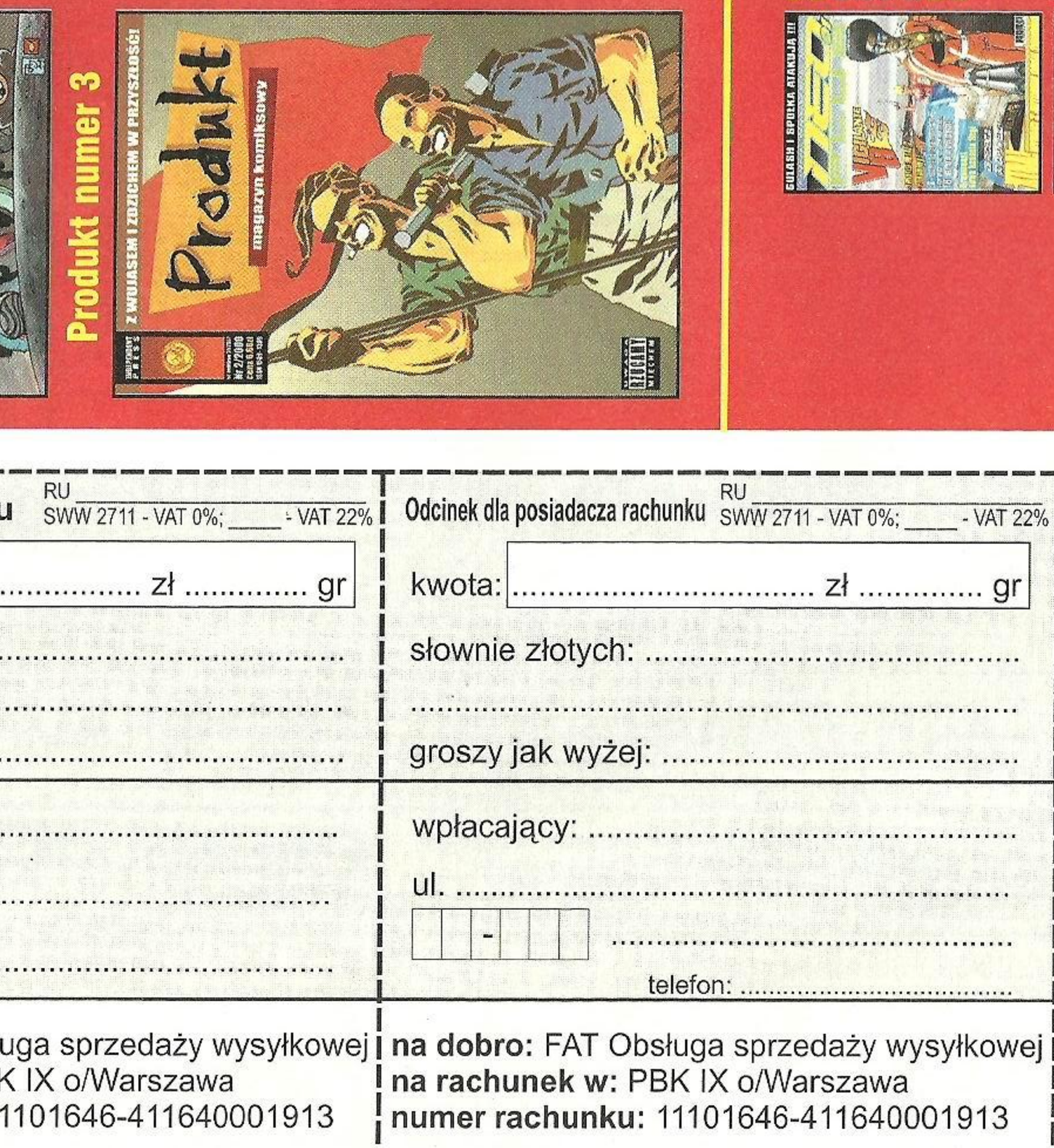
Produkt numer 2



Produkt numer 3

Produkt numer 4





NEO PLUS nr 1 lipiec/sierpień 98
RECENZJE: Breath of Fire 3, Colin McRae Rally, Dead or Alive, Ghost in the Shell, Klonoa, Pamzer Dragoon Saga, Tombi, Vigilante 8, Wild Arms, World Cup 98, Zero Divide 2 i inne...
EXTRA: Wywiad z autorami Vigilante 8
OPISY: Breath of Fire 3

NEO PLUS nr 2 wrzesień 98
RECENZJE: 1080 Snowboarding, Banjo-Kazooie, BioFreaks, Heart of Darkness, Mission Impossible, Mortal Kombat 4, N2O, Parasite Eve, Tekken 3, Tommi Makinnen Rally i inne...
EXTRA: Dreamcast - czy warto czekać?
OPISY: Mortal Kombat 4

NEO PLUS nr 3 październik 98
RECENZJE: Assault, Batman & Robin, Command & Conquer Red Alert Retaliation, Future Cop: LAPD, Iss Pro 98, Tenchu, Medievil, Moto Racer, WWF Warzone, Spyro The Dragon i inne...
EXTRA: Kobiety są... wymagające czyli cała prawda o grających dziewczynach
OPISY: WWF WARZONE, TENCHU

NASZE PRODUKTY MOŻES

Odcinek dla poczty RU _____ SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....

ul. .....

[ ][ ][-][ ][ ][ ] .....

na dobro: FAT Obsługa sprzedaży wysyłkowej
na rachunek w: PBK IX o/Warszawa
numer rachunku: 11101646-411640001913

Datownik [ ]

opłata zł..... gr.....

.....
podpis przyjmującego

Odcinek dla banku RU _____ SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....

ul. .....

[ ][ ][-][ ][ ][ ] .....

na dobro: FAT Obsługa sprzedaży wysyłkowej
na rachunek w: PBK IX o/Warszawa
numer rachunku: 11101646-411640001913

Datownik [ ]

opłata zł..... gr.....

.....
podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku RU _____ SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....

ul. .....

[ ][ ][-][ ][ ][ ] .....

telefon: .....

na dobro: FAT Obsługa sprzedaży wysyłkowej
na rachunek w: PBK IX o/Warszawa
numer rachunku: 11101646-411640001913

Datownik [ ]

opłata zł..... gr.....

.....
podpis przyjmującego

Odcinek dla wpłacającego RU _____ SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....

ul. .....

[ ][ ][-][ ][ ][ ] .....

na dobro: FAT Obsługa sprzedaży wysyłkowej
na rachunek w: PBK IX o/Warszawa
numer rachunku: 11101646-411640001913

Datownik [ ]

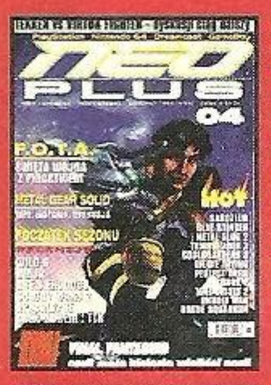
opłata zł..... gr.....

.....
podpis przyjmującego

...WE NEO PLUS W SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

NUMERY ARCHIWALNE NEO PLUS

Potrzebujesz recenzji lub opisu? A może kolekcjonujesz Neo Plus i brakuje ci kilku numerów? Jeśli przegapiłeś którąś z poprzednich edycji naszego magazynu, możesz zamówić go u nas przy pomocy kuponu. Szybko wyślemy go pocztą pod twoim adresem!



NEO PLUS nr 4 listopad 98
RECENZJE: Wild Nines, Oddworld: Abe's Exoddus, Ninja, COlony Wars 2, Duke Nukem: Time 2 Kill, Apocalypse, ODT, Unholly War
EXTRA: Final Fantasies czyli historia serii Final Fantasy oraz FOTA - wywiad z organizacją zajmującą się walką z piractwem w Polsce

NEO PLUS nr 12 lipiec/sierpień 99
RECENZJE: Star Wars Episode 1 Racer, Ape Escape, Bloody Roar 2, Driver, Ehrgeiz, Star Ocean: The Second Story, WWF Attitude, Lunar: Silver Star Story Croc 2 i inne
EXTRA: Jak pracować w branży, czyli praktyczny poradnik dla wszystkich pragnących grać za pieniądze
OPISY: Star Wars Episode 1 Racer

NEO PLUS nr 20 kwiecień 00
OPISY I RECENZJE: Alundra 2, Fear Effect, SaGa Frontier, WWF Smackdown, Vagrant Story część 2
RECENZJE: Deception 3, Army Men 2, Die Hard Trilogy 2, Hydro Thunder, Mario Party 2, Ridge Racer 64, RollCage 2, Theme Park World, Top Gear Rally 2
EXTRA: PIAYSTATION 2- test nowej konsoli z pierwszymi grami + 10 stron raportu o nadciągających grach na PS2

NEO PLUS nr 5 grudzień 98
RECENZJE: Crash Bandicoot 3: Warped, Turok 2: Seeds of Evil, Nba Live 99, F-Zero X, Body Harvest, Knockout Kings, WCW/NWO Revenge
EXTRA: Kto to jest Gracz Hardcore'owy - test ze znajomości gier i opinie
OPISY: Medievil

NEO PLUS nr 13 wrzesień 99
RECENZJE: Dino Crisis, Bugs Bunny: Lost In Time, Deception 2, Metal Gear Solid Integral, V-Rally 2, Virus, Disne's Tarzan, Echonight i inne...
EXTRA: Dreamcast - podsumowanie przed europejską premierą
OPISY: Bugs Bunny Lost In Time, Dino Crisis, Metal Gear Solid VR Missions, Echonight, Fighter Maker.

NEO PLUS nr 21 maj 00
OPISY I RECENZJE: Front Mission 3, Syphon Filter 2, Vampire Hunter D, Medievil 2, Urban Chaos, Vagrant Story cz 3
RECENZJE: Colony Wars Red Sun, Slave Zero, Jedi Power Battles, Army Men 3, Silent Bomber, Street Sk8er 2 i inne...
EXTRA: Tekken Tag Tournament vs Dead Or Alive 2 - pojedynech dwóch supermordobić na PS2 oraz raport z Tokyo Game Show wiosna 2000

NEO PLUS nr 6 styczeń 99
RECENZJE: Legend Of Zelda 64, Toca 2: Touring Cars, Tomb Raider 3, Xenogears, Xtreme-G 2, A Bug's Life, T'ai Fu, Brave Fencer Musashi, Bushido Blade 2
EXTRA: Jest tylko jedna Lara Croft - artykuł o Larze i modelkach odtwarzających jej rolę oraz test japońskiego Dreamcasta wraz z pierwszymi grami
OPISY: Crash Bandicoot 3

NEO PLUS nr 14 październik 99
OPISY i RECENZJE: Legacy Of Kain: Soul Reaver, Final Fantasy 8, Shadowman, Soul of the Samurai - Ronin Blade
RECENZJE: Tony Hawk's Skateboarding, Revolt, STar Wars Episode 1 The Phantom Menace, Wpieout 3 i inne...
EXTRA: ECTS 1999 czyli relacja z wystawy w Londynie

NEO PLUS nr 22 czerwiec 00
OPISY I RECENZJE: Wild Arms 2, Jojo's Bizzarre Adventure, Misadventures of Tron Bonne, Gekido, Crazy Taxi, Vagrant Story
RECENZJE: Zombie Revenge, Red Dog, Micro Maniacs, N-Gen Racing, Raycrisis, Daikatana 64, Ghoul Panic, Armorines
EXTRA: E3 2000 - Relacja z największego show Los Angeles, część pierwsza + pierwsze screeny z Metal Gear Solid 2!

NEO PLUS nr 7 luty 99
RECENZJE: R-Type Delta, Star Wars Rogue Squadron, Starshot, Music, Invasion, Nba Jam 99, C3 Racing, Top Gear Overdrive, V-Rally 99, Legend, Master of Monsters, Glover, Actua Soccer 3
EXTRA: Sonic Adventure - pokaz mocy Dreamcasta
OPISY: Turok 2, Music

NEO PLUS nr 15 listopad 99
OPISY I RECENZJE: Resident Evil 3, Soul Of The Samurai cz 2, X-Files, Tony Hawk's Skateboarding
RECENZJE: 40 Winks, ISS Pro Evolution, Quake 2, Xena - Warrior Princess, WCW Mayhem, Gauntlet Legends, Carmageddon i inne...
EXTRA: TOKYO GAME SHOW Jesień 99

NEO PLUS nr 23 lipiec/sierpień 00
OPISY I RECENZJE: Nightmare Creatures 2, Dracula, Resident Evil: Code Veronica, Legend Of Mana, Grind Session, Perfect Dark
RECENZJE: Colin McRae 2.0, Legend Of Dragoon, MDK 2, Euro 2000, Berserk, Pokemon Stadium, Destruction Derby Raw,
EXTRA: E3 raport z Los Angeles część 2, Historia gier video, Matura gracza - test ze znajomości gier.

NEO PLUS nr 8 marzec 99
RECENZJE: Akuji The Heartless, Attack of the Saucerman, Castlevania 64, Civilization 2, Metal Gear Solid, Syphon Filter, Sensible Soccer, Tiny Tank, WCW Thunder, Premier Manager 99 i inne...
EXTRA: ATEI 99 czyli raport z największej wystawy automatów w Londynie
HELP: Civilization 2, Star Wars: Rogue Squadron

NEO PLUS nr 16 grudzień 99
OPISY I RECENZJE: Spyro 2, Wu-Tang, ISS Pro Evolution, Ready 2 Rumble Boxing, Grandia, Mission: Impossible,
RECENZJE: Army Men Air Attack, Cool Boarders 4, Crash Team Racing, FIFA 2000, Formula 1, GTA2, KO Kings 2000, MTV Snowboarding, Toy Commander i inne...
EXTRA: ENADA - wystawa automatów w Rzymie, FOTA 2 - ponowne spotkanie

NEO PLUS nr 24 wrzesień 00
OPISY I RECENZJE: Tenchu 2, Legend of Dragoon, X-Men Mutant Academy, KOudelka
RECENZJE: Tony Hawk 2, Spider-Man, Marvel vs Capcom 2, VGirtua Tennis, Dead or Alive 2, In Cold Blood, Dragon Valor, Beatmania, Dragon's Blood, Threads of Fate
EXTRA: Rozwiązanie Gigantomanii, Konami PS2 Kickoff w Cannes, duże Importy

NEO PLUS nr 9 kwiecień 99
RECENZJE: Guardian's Crusade, Legend of Legaia. Mario Party, Rollcage, Silent Hill i inne...
EXTRA: FINAL FANTASY 8 - megaraport z wersji japońskiej!
OPISY: Syphon Filter 2, Silent Hill

NEO PLUS nr 17 styczeń 00
OPISY I RECENZJE: Tomb Raider 4, Dune 2000, Toy Story 2, Medal Of Honor, 007 Tomorrow Never Dies
RECENZJE: Test Drive 6, Soul Calibur, Vigilante 8 2nd Offence, NBA Live 2000, Turok: Rage Wars, Thrasher Skate & Destroy, Twisted Metal 4
EXTRA: PSX w roku 2000 - na co jeszcze czekamy

NEO PLUS nr 25 październik 00
OPISY I RECENZJE: Parasite Eve 2, Chrono Cross, Tony Hawk's Pro Skater 2, Dave Mirra BMX, Countdown Vampires
RECENZJE: Power Stone 2, Turok 3, Valkyrie Profile, TOCA 3, Ultimate Fighting Championship, Rayman 2, Moto Racer World Tour, Duck Dodgers
EXTRA: Relacja z wystawy ECTS w Londynie

NEO PLUS nr 10 maj 99
RECENZJE: Asterix, Beetle Adventure Racing, Gex 3, Kensei The Sacred Fist, KKND2, Need For Speed 4, Ridge Racer Ttype 4, King Of Fighters 98, Um Jammer Lammy, Viva Footmall i inne...
EXTRA: TOKYO GAME SHOW - pierwszy w polsce raport z japońskiej wystawy gier
OPISY: Populous3, Tips&Tricks

NEO PLUS nr 18 luty 00
OPISY I RECENZJE: Gran Turismo 2, Donkey Kong 64, Vandal Hearts 2, Shaolin, Amerzone
RECENZJE: Ace Combat 3, Armorines, Music 2000, Rainbow Six, Saga Frontier 2, Xena, Renegade Racers, NBA Jam 2000
EXTRA: Pokemon - wszystko co warto wiedzieć, DC trzecia generacja - przedstawiamy Shenmue, Zombie Revenge, Berserk i RE: Code Veronica, wywiad z Bitmap Brothers

NEO PLUS nr 26 listopad 00
OPISY I RECENZJE: Spyro 3 część 1, Driver 2, Alien Resurrection, Dino Crisis 2, Duke Nukem: Land Of The Babes
RECENZJE: Fur Fighters, Street Fighter 3, NHL 2001, NBA Live 2001, MTV Pure Ride, Aerowings 2, F355 Challenge, Sega GT
EXTRA: Tokyo Game Show jesień 2000 - jedyna naoczna relacja z wystawy w Japonii oraz Ring of Red na PS2 w Importach

NEO PLUS nr 11 czerwiec 99
RECENZJE: Street Fighter Alpha 3, Omega Boost, Speed Freaks, Super Smash Brothers, Warzone 2100, Gta London 1969, Big Air, Hard Edge, Global DOmination i inne!
EXTRA: E3 ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 1999 relacja prosto z Kalifornii oraz Technikum czyli słowniczek gwary technicznej (że co?)

NEO PLUS nr 19 marzec 00
OPISY I RECENZJE: Resident Evil Gun Survivor, Chase The Express, Tombi 2, Gran Turismo 2 część 2, Shaolin część 2, Vagrant Story część 1
RECENZJE: Crazy Taxi, ECW Hardcore, NBA 2K, Marvel vs Capcom, SF EX 2 PLUS...
EXTRA: RESIDENT EVIL - geneza, historia i trzy recenzje nowych gier z serii: Code Veronica na DC, RE2 na N64, Gun Survivor na PSX

NEO PLUS nr 27 grudzień 00
OPISY I RECENZJE: Final Fantasy IX, Medal Of Honor 2, Tomb Raider Chronicles, 007 The World Is Not Enough
RECENZJE: MSR, Crash Bash, Zelda: Majora's Mask, Star Wars Demolition, Quake III Arena, Sega Extreme Sports
EXTRA: Recenzje gier na PS2: FIFA 2001, Ready 2 Rumble 2, Silent Scope, SSX, Smuggler's Run, Midnight Club, X-Squad, Dynasty Warriors 2, Moto GP i inne!

...TEŻ KUPIĆ W SKLEPIE ULTIMA tel (022) 624-78-16

F.A.Q

Wiem, że od pewnego czasu, oceniając to na podstawie mojej skrzynki mailowej - mniej więcej w dwa dni po tym jak numer poszedł już do druku - jesteście w szoku. Co bardziej zapatrzeni w Segę autorzy podsyłali nawet wiadomość o radykalnym posunięciu Segi do "Omega Boost za Frajerów". No więc niestety to prawda. Sega zaprzestaje produkcji swojej konsoli. Ale nie smućcie się - najbliższy rok będzie dla Segi udany. Nie ma miejsca na głosy krytyków i nie ma miejsca na próby podkopania pozycji Segi mówiąc o jej kłopotach finansowych. Sega oczyściła sytuację mówiąc to wszystko sama. Na naszym rynku ta konsola może stać się tym, czym jeszcze do niedawna był PSX. Wiedzą o tym już wszyscy dookoła. Może nadszedł czas żebyście przekonali się o tym także wy. PSX naprawdę odchodzi. Podjęcie decyzji o kupnie jednej z trzech konsol nowej generacji (Microsoft, Xbox i GameCube) radziłbym odłożyć na później.

banan@neoplus.com.pl

NOWSZA NADZIEJA

Znalazłem (tak mi się wydaje) "sposób" na PS2 - ale jajo. Konsola jak marzenie, cena jak koszmar - jest na to rada (sklep na to ryj i złam se rękę?). Niekoniecznie. Ja zrobiłem to trochę inaczej.
Wraz z kumplem składamy się na PS2. No i fajnie - konsola będzie moja co trzeci dzień na trzy dni. Niby spoko, ale 900 złociszy (bo możemy mieć PS2 za 1800 złotych) dla zwyczajnych uczniów to nie byle co, więc zrobiliśmy taki trik. Miałem ślimaka (dla niewtajemniczonych - DC) i sprzedałem go po niepotwierdzonych jak na tamten czas informacjach o plajcie Segi. Dostałem 650 złotych - niedużo, ale jest - ale okazało się, że mamy za mało bo kumpel skombinował tylko 500 złotych. Ale ciacho, jestem załamany, co teraz, co z moją maszyną? A tu - eureka! W skrócie: bierzemy kredyt. Pierwsze pytanie - na kogo, bo przecież obydwaj nie pracujemy. Zostaje mój ojciec. No i tak robimy - kredyt 1400 złotych, tak aby mieć na PS2, grę i memorkę. Spłacamy przez rok po około 132 złote miesięcznie (na dwóch). I prawdopodobnie gdy wy w to gracie, ja właśnie pomykam w DOA2. Ludzie - róbcie tak! W sumie tracimy na tym (w skali roku) 182, 21 złotych na dwóch.

Tados z Mysłowic

Niezły pomysł, ale pod paroma warunkami. Po pierwsze - musi być dorosła osoba, która zechce wziąć na siebie odpowiedzialność czyli kredyt. Druga rzecz to odpowiednio wczesne ustalenie kilku ważnych spraw. Co zrobicie w momencie kiedy któryś z was rozwali konsolę, pada czy jakąś grę i na przykład nie będzie miał kasy na natychmiastową wymianę czy naprawę. Tego rodzaju kwestie powinno się rozstrzygać przed podjęciem takiej decyzji. O kasę pokłóciło się już naprawdę wielu przyjaciół, więc lepiej jest mieć to od początku ustalone. Jeżeli jednak uda się wam tego rodzaju sprawę załatwić to życzę jak najwięcej godzin udanej rozrywki. Powodzenia chłopaki!

EDWARD CIĘŻKOREĘKI

Witam zachowawcze i nieobiektywne Neo+. Nie bez przyczyny zmodyfikowałem nazwę waszego magazynu.

Przyznam, że od początku tak myślałem.

Po prostu jedna rzecz mnie wnerwia. Nigdy nie napiszecie, że jakaś konsola już jest skreślona (nawet przez producenta), dopóki nie dostaniecie oficjalnego komunikatu lub liczba sprzedawanych kopii lub zapowiadanych gier nie wyniesie zero, a i tak jeszcze pół roku czekacie aby o tym powiadomić czytelników.

Psiakrew! A więc wiesz!!

Tak było z nieudanym Saturnem, gdzie pomimo że w kolejnych numerach N+ recenzji gier na tę konsole było ze trzy na pół roku to zwlekaliście z informacją, że Saturn to błąd, aż Sega nie wywaliła połowy pracowników, jak akcje poleciały na szyję czy coś tam innego oczywistego dla wszystkich się nie stało.

Nie przypominam sobie, żebyśmy w którymkolwiek momencie przyznali, że Saturn był błędem.

Tak i teraz z Dreamcastem. Po co się oszukiwać, skoro sama Sega chce pisać gry na PS2 czy też połączyć się z Nintendo (o N64 do dzisiaj nie napisaliście że to sprzęt bez przyszłości, a slogany przez was promowane że na Nintendo jest gier mało, ale są super, a na PSX jest ich dużo ale większości to gnioty są tak jawnie bezsensowne że nikt po maturze nie mógłby ich przyjąć. Inna sprawa, że was czytają w większości dzieci).

Dzięki za podsumowanie tej "infantylnej" grupy czytelników, która właśnie czyta sobie te słowa. Poza tym sposób w jaki formułujesz swoje wnioski jest dosyć błędny. Nie "promujemy sloganów" o tym jakie są gry na Nintendo a jakie na PSX-a. Wypowiadałem się na ten temat w FAQ w N+29, więc Twoje argumenty wydają się co najmniej chybione, ale to dla Ciebie prawdopodobnie tylko nieistotny szczegół. Natomiast zastanawiający jest fakt braku umiejętności wyciągania jakichkolwiek sensownych wniosków z decyzji Segi. Nie mamy się co oszukiwać. Dreamcast przestaje być produkowany. To jest fakt. Ale nie zmienia to tego, że jestem skłonny polecać w tej chwili tę konsolę osobom, które nie bardzo wiedzą co zrobić ze swoim steranym PSX-em, a nie mają pieniędzy na PS2.

A takie działania chyba o czymś świadczą.

Świadczą o wielu rzeczach. Zwracam jednak Twoją uwagę na pewien detal - decyzja Segi ogłoszona została w kilka dni po tym jak do druku poszło już N+29.

Napisałem ten list, bo spodobało mi się to co robią ludzie w mojej lokalnej gazecie. Wycinek idzie z listem. A co ważniejsze, ta gazeta to tygodnik więc łatwo by im było iść waszą zachowawczą drogą. Bo jak wy nie napiszecie nic wprost to przez miesiąc gracze żyją w nieświadomości i przez te 30 dni wielu może wywalić kasę bez sensu.

Cieszy mnie Twoja troska o te "dzieci", które czytają N+ i mają kieszenie pełne pieniędzy do wywalania na coraz to nowszy sprzęt. A a propos argumentu o pomijaniu informacji o zaprzestaniu produkcji sprzętu przez Segę pisałem już wyżej.

Może i chcecie być w dobrych stosunkach z różnymi firmami (np. Sega), ale nasz rynek jest taki badziewny, że nawet gdyby wszyscy mieli Dreamcasty to i tak nic by to producentom nie dało.

Zabawne. Jako jedyne pismo recenzowaliśmy i opisywaliśmy gry na Dreamcasta w czasie, kiedy nie tylko nie było żadnego oficjalnego przedstawiciela Segi w Polsce (a zagraniczny nawet nie zwracał na Polskę uwagi), ale też wszystkie inne pisma stanowiły zwarty front skierowany przeciw tej konsoli. Jaki mogliśmy mieć w tym interes? Żaden. Ale wiesz co? My piszemy o grach, a nie idziemy z nurtem i zmieniamy nastawienie w zależności od tego, w którą stronę zawieje wiatr.

Więc po co mydlić czytelnikom oczy. Dreamcasta mogą sobie kupić tacy, którzy i tak mają wszystkie konsole i im to wisi. Napiszcie więc, że Dreamcast nie ma przyszłości, a PS2 jest tak kretyńsko drogie, że tylko idiota by to kupił.

Sporo krytyki w Twoim liście, Edwardzie. Szkoda tylko, że niewiele wartej. A Jaguary też kupują idioci, nie?

Może to wywoła jakąś promocję.

I tutaj znowu pudło.

Edek z Fabryki Kredek

DVDMCAST

Chciałbym wrócić do tematu Dreamcast + DVD z numeru N+27. A to z tego względu, że kilka dni temu kupiłem styczniowe wydanie DVD Video, w którym znalazłem ciekawy artykuł. A mianowicie taki, że Sega zamierza sprzedawać zestawy DC + odtwarzacz DVD tajwańskiej firmy Encore. Odtwarzacz ten ma posiadać podobne możliwości co DVD z PS2 jak również złącza umożliwiające podłączenie go do konsoli. Całość ma oferować standard nie gorszy niż konkurent ze stajni Sony natomiast cenowo ma wyglądać znacznie lepiej. Pierwsi recenzenci z brytyjskiego "DVD review" przyznali mu 8/10 punktów. Może wiecie coś o tym?

Krzysztof z Mysłowic

Jest to promocja ogranizowana przez Zygę na Wyspach. U nas też miało być coś takiego, ale na razie nie ma.

WYTRWAŁY

Napisałem 2641 razy Neo Plus.

Grzegorz z Bargłowa

Fakt. Chyba rzeczywiście to zrobił. Sporo tu tych kartek...

INSPEKTOR MIKE G.

Uprzejmie informuję, że zajmę tylko chwilę.yyy. Ja w sprawie panów Chesta Rockwell'a i Brocka Landersa. Yyy. Mam podstawy aby sądzić, że ci dwaj panowie (na budowie) są Polakami, a nie żółtymi braćmi. Skąd to przypuszczenie zapytasz. A stąd, że jestem prawie pewien, że w japońskich przedszkolach nie uczą rymowanki o myszce Miki co ma "furę" na guziki. Chwytasz pewnie, nie?
N+ 28 str. 45. Hmm, teraz tak, rozumiem twój problem. Tylko mi nie mów, teksty przed recenzjami pisze ktoś inny niż samą recenzję. Chcę otrzymać dowód na to, że się nie mylę. Najlepszym będzie zdjęcie kolesi z N+23 str. 110 w waszym akompaniamencie (najlepiej w jakimś pomieszczeniu, a nie przed sklepem z PeeSami). A jeśli mam rację to chyba należy mi się Omega Boost (spójrzcie - następny naciągacz). A może coś jeszcze? Tak czy inaczej żądam odpowiedzi.

Mike G.

Ponieważ jeden obraz jest więcej wart niż tysiąc słów - wykorzystamy to rozwiewające wszelkie wątpliwości zdjęcie. A do Ciebie Mike, za trud jaki włożyłeś w połączenie wszystkich tych faktów jedną nitką swego błyskotliwego umysłu - leci Omega Boost.

Sam tego chciałeś. Od lewej: Brock Landers, Gulash, Chest Rockwell i Banan.

NIEZŁA IDEA

*kiedy ruszycie * z recenzją gier * na GAME

CUBE' *a i GB * ADVANCE *(nie *zapominajcie o * N64)
Omega z idei

Już samo pogwałcenie zasad interpunkcji zdradza niebanalną osobowość autora. Podobnie zresztą jak treść pytania. Biorąc pod uwagę te detale spróbujcie na poniższym pasku wpisać odpowiedź, którą chcielibyście tu zobaczyć. Ja jakoś jestem trochę pytaniem osłabiony.

.....
.....
.....
.....

JAZON Z GWIEZDNEGO PATROLU

Cze ... Banan
Oszczędzę wam bzdur typu jesteście moim ulubionym pismem itp. Musze cię za coś ochrzanić, a mianowicie w nowym N+ ośmieszasz DC (czy Sony nie płaci ci czasem za reklamę PS2?). Dużo zniosę, ale powiedzenie, że pad do DC wygląda jak "prymitywny prom kosmiczny" to już przesada. Rozumiem - masz swoje zdanie ale mógłbyś być trochę bardziej obiektywny (do tego zobowiązuje cię praca w N+ nie sądzisz). Wg mnie i 98% moich znajomych (50% z nich ma PSX`a) jest to najwygodniejszy pad konsolowy. Nie myśl zaraz - lamerzy. Ja gram na różnym sprzęcie od dawna. Podobnie moi kumple. A tak a propos to pad do Xbox`a wygląda dopiero jak "prymitywny prom kosmiczny". 3 majcie się wszyscy.

Chris z onetu

Nie pisałem tego pogardliwie. Tylko, że mnie pad od Dreamcasta naprawdę przypomina prymitywny projekt jakiegoś kosmicznego statku z kreskówki z lat sześćdziesiątych w rodzaju "SpaceGhosta" czy czegoś w tym stylu. Spójrzcie na niego z góry - przecież on ma wyraźne kształty pojazdu przecinającego przestrzeń kosmiczną... Natomiast jeżeli chodzi o wygodę jego użycia to jest to sprawa dyskusyjna. Z tego co się orientuję, większość osób w redakcji nie przepada za padem od Dreamcasta, który przy mordobiciach na przykład nie sprawdza się najlepiej (chociaż zwykle przypominają sobie o tym, kiedy gramy akurat w SC). Ja sam nie mam z tym problemów i uważam, że jest spoko, ale sądzę przy tym, że Dual jest od niego bardziej wygodny. Oczywiście na koniec nie pozostaje mi napisanie niczego innego jak tego, że jest to tylko kwestią gustu.

OSTRA KRAWĘDŹ

Whazzaaa!!! Czytam sobie właśnie o Xboxie i dochodzę do wniosku, że może on zarządzić (nie wiesz przypadkiem czy, jak DC będzie oficjalnie w Polandzie, będzie można do niego dokupić przeglądarkę z polskimi znakami?).

Nie wiem. Nikt tego jeszcze nie wie.

Z tego co wiem będę chodzić gry z PeCieta (jak mówi znajomy przedszkolak).

Nie wierz mu. Nie tak się to wymawia. Chłopaczek Tobą manipuluje.

Nie wiem jak, ale mają chodzić.

Mówiłem, że ten siedmiolatek to niewiarygodne źródło. Microsoft utrzymuje, że gry z PeCetów nie będą działały na Xboxie. Chcą, aby na konsolę trafiały tylko starannie przygotowane konwersje wybranych tytułów, a nie wszystko co wyjdzie spod piór bardziej i mniej znanych developerów. Nie chcą, aby wszyscy biczowali Xboxa za kiepskie gry. I dobrze (jeżeli będą tego przestrzegać).

Po drugie jest mocniejszy od PS2, więc konwersje będą (zwłaszcza, że Bill "ja jestem najbogatszy i nie odpuszczę, póki nie sprawię, ze XBox będzie w większości domów" Gates sypie kasą jak może, co by pozyskać developerów). Tym bardziej będą chodzić gry z DC (no...emulator).

Być może rzeczywiście coś takiego się pojawi, ale na razie plotki na temat umieszczenia w Xboxie "DeCe chipa" zostały zduszone w zarodku.

Więc gry ma zapewnione. Kolejna kwestia to nośnik. Tego nie jestem pewien, bo może nie jest to do końca ze sobą powiązane, ale niemożność odpalenia filmów DVD łączy się chyba z niemożnością odpalenia gierek z DVD (znając moją głęboką wiedzę, a nie znam się zupełnie, raczej się mylę).

Hę? Przecież Xbox będzie miał napęd DVD. Tylko trzeba będzie dokupić pilota. To o jaką niemożność chodzi?

Gdyby jednak tak było, to "cud-miód i orzeszki"(kolejne powiedzenie przedszkolaka) - żadnych zabezpieczeń przed piractwem. Zresztą Bill "krytyczny błąd" Gates pewnie i tak nic nie zrobi, aby proceder ukrócić.

Jeszcze nie wiadomo jak zostanie zabezpieczony Xbox, ale na razie historia skuteczności zabezpieczeń konsol przed ich piratowaniem nie jest historią z happy endem. Jest raczej utrzymana w konwencji czarno-białego dramatu...

Mnie to cieszy. Sąsiadów ze ZBiR-a pewnie też. Kolejna rzecz to 4 porty (nie, nie w sensie spodni), dysk twardy, który na wirusy i błędy raczej odporny nie będzie (nie wiem jak Bill to zrobi, ale jak coś, co on zrobi, nie będzie zawierało błędów, to chłopak nie wydoli, bo nie zarobi na "poprawnej" wersji, która to wyjdzie za pół roku), ale i tak cieszy. Tylko nie wiem po jaką cholerę będą karty pamięci, skoro jest HaDek.

Karta pamięci ma służyć m.in. do przenoszenia danych pomiędzy konsolami.

Poza tym happypad się trzęsie, ma dużo guzików i fajnie wygląda. No i, oczywiście, cena - ok. 1000 zł - żyć, nie umierać.

Z ostatnich wieści wynika, że cena konsoli może odskoczyć nawet do 400 dolarów. Tak doniosła firma, która produkuje sprzęt dla Małego Miękkiego. Microsoft nie zaprzeczył tym danym ani ich nie potwierdził. Jedyna oficjalne informacja podtrzymuje tylko wcześniejsze ustalenia, czyli to, że konsola zadebiutuje w cenie "konkurencyjnej". A ponieważ konkurencją dla Xboxa będzie w chwili premiery PS2 - to może okazać się, że cena konsoli rzeczywiście będzie utrzymana w tych granicach. Nie byłoby to takie znowu fajne, ale wydaje mi się jakoś niepokojąco prawdopodobne...

A teraz o rzeczy smutniejszej. Przeczytałem ISS Party i posmutniałem. Otóż uświadomiłem sobie, iż takich gierek na DC nie ma. Zamiast TK jest SC, multiplayerówek też jest sporo, ale nie ma gierki, w którą można ciąć zarówno samemu, jak i w grupie prze prawie 2 lata, gry doskonałej (przynajmniej ja nie spotkałem, ale ja dużo śpię, wiec w/g Desmond'a Morris'a jestem tępy). SC się nie liczy, bo ile można przechodzić arcade lub trenować. Whatever.

Aż chciałbym metaforycznie powiedzieć, że każdy powinien znaleźć swojego własnego ISS'a. Bo tak jest. Akurat tak się składa, że piłka nożna to świetny sport i tak się złożyło, że wszyscy bardzo go lubimy. A ISS jest akurat najlepszą grą tego rodzaju. Dodaliśmy więc dwa do dwóch i zaczęło się. Dreamcast rzeczywiście nie ma ISS'a (ani żadnej innej dobrej piłki), ale ma na przykład megamiodnego VIRTUA TENNIS. Z kumplami w deblu jest nie do przebicia.

Pozdrowienia dla redakcji i dla mojej klasy (tym razem dla wszystkich), no i dla ludzi, których lubię (znam osobiście).

BYE-Ekiera

PUNKT

Na samym początku mojego maila chcę pozdrowić całą redakcję! No, ale nie będę się obijał tylko przejdę do rzeczy! No więc na nowy numer Neo+ czekałem bardzo (bardzo, bardzo, bardzo) długo. I tak pewnego dnia - 2-ego lutego w jednym z kiosków znalazłem nowy numer ulubionej gazety. Kiedy zacząłem przeglądać jej zawartość znalazłem kilka rzeczy które bardzo mnie wkurzyły i przez które piszę co piszę! No więc pierwsza jest już na 3 stronie. Przy zdjęciu Xbox'a (z prawej strony) możemy przeczytać-"Sprawdźcie sami jak prezentuje się największy konkurent PS2 w 2001 roku." No fajnie! Tylko ciekawe co z GCN??? Z tego co wiem to konsola Nintendo będzie przed konsolą the-billa

"Gej-tsa" (tak jak już zdążyliście zauważycie nie lubię tego kolesia). Poza tym w Stanach to właśnie NGC wygra!

Napisaliśmy o tym w ten sposób właśnie dlatego, że tak prawdopodobnie będzie. GCN jest naszym zdaniem skierowany do nieco innej grupy odbiorców, a poza tym nie ma ani twardego dysku, ani odtwarzacza DVD, ani nie wydziera PS2 żadnych firm developerskich. A Xbox ma twardy dysk, DVD i wyrywa developerów Sony. Biorąc to wszystko pod uwagę uznaliśmy, że największą konkurencją dla PS2 będzie właśnie Xbox, bowiem jest wiele płaszczyzn, na których konsole te mogą ze sobą współzawodniczyć. A kwestia zwycięstwa GCN w Stanach pozostaje otwarta. Nie piszemy bowiem, że GCN nie ma szans. Piszemy tylko, że to nieco inny rynek. I to może stanowić o sile Nintendo.

Tak samo jak zrobiło to N64! I nie da się ukryć, że to właśnie moja ukochana czarna konsola zwyciężyła w USA i po dziś dzień jest siłą dominującą! Wiem o tym dobrze bo byłem w tym kraju i nikt nie wciśnie mi kitu, że tam jest więcej PSX niż właśnie N64...

Nikt nie musi wciskać ci kitu. Bo tak właśnie jest.

No właśnie i teraz druga rzecz - tym razem możemy znaleźć ją dalej w F.A.Q. Jeden z czytelników (konkretnie Darek z Łodzi) piszę o całej prawdzie i o tym co jest przyczyną sukcesu PSX-a w Polsce! I ma rację! Kiedy kupiłem N64 (w 1997 roku) i wypożyczyłem sobie grę MARIO KART był u mnie pewien gość, który posiadał PSX (posiadał bo już sprzedał). Po tym jak pograliśmy stwierdził, że żałuje tego, że kupił właśnie Pegas...tzn. PSX (ależ te konsole podobne!!!) i N64 jest lepsze...i nie jest to mój wymysł!

No bez przesady. To, że konsola podoba się kilku osobom nie znaczy, że jest lepsza niż inna.

Ja nie mam w zwyczaju kłamać i zawsze mówię, piszę prawdę! I na pewno nie on jeden jest przypadkiem człowieka który kupiłby N64 gdyby na PSX nie byłoby piratów! Przecież to właśnie dzięki nim dziecko Sony odniosło taki sukces! No i właśnie w tym momencie spójrzmy na Stany! Tam zwyciężyła lepsza, ładniejsza i w ogóle the best konsola czyli N64! Tam po prostu ludzie mają kasę i mogą pozwolić sobie na drogiego carta!
A ja o tym wiem bo to wszystko widziałem i choćby takich moich dwóch kuzynów kupiło sobie "czarną skrzynkę" tylko po to by zagrać w Zeldę...Trzecia sprawa to Dreamcast i jego śmierć...niestety! Jeszcze niedawno tak mocno się trzymał a tu Sega ogłosiła, że zdechł jak niegdyś zdechł Saturn. No i właśnie tu przy liście Michała z Nowego Targu (albo w newsach bo uważam tę informację za jedną z najważniejszych w miesiącu) powinniście napisać o śmierci dziecka i planach niebieskiego (niegdyś) giganta.

Się robi, stary. Tylko dla Ciebie.

No a jeżeli nie wiecie to powiem wam, że mają oni zamiar pisać gry na wszystko (ale poniżenie!!!) i są w trakcie robienia VF4 na PS2!!! Nigdy nie przypuściłbym, że Sega upadnie tak nisko...mają zamiar sprzedawać właśnie karty o których wspomniał Michał, a także robić gry do telefonów komórkowych (kontrakt z Motorollą) i cena ich konsoli w Stanach dnia 4 lutego spada do 99$.

Jakie poniżenie? To raczej dowód na to, że firma potrafi przyznać się do własnych błędów ale chce poprawić swoja sytuację i stanąć w szeregu z takimi firmami jak Electronic Arts, Namco, Squaresoft czy Konami. Nie sądzę, żeby w tym zachowaniu było cokolwiek poniżającego.

OMEGA BOOST ZA FRAJER(ÓW)

Croc to bohater gry komputerowej, która pojawia się na ekranie telewizora po włożeniu CD-romu do konsoli.

Samsunga. Konkurs jest ogólnodostępny, a gracze są podzieleni na dwie grupy wiekowe: od 10 do 14 lat i powyżej 14 lat. Mimo że górna granica wieku nie jest określona, to wydaje się, że dwudziestoletni oldboye niewiele w tym konkursie zdziałają. Trzeba bowiem zaznaczyć, że gra wybrana w tym roku do turnieju nie należy do łatwych. Nazywa się *Ice Wind Dale* (Dolina Lodowatego Wichru) i nie jest prostą grą zręcznościową opartą na strzelaniu. Jest to rozbudowana

Deserek w tym miesiącu - wycinek z Life Video nadesłany przez Jarka Kolmana. Najwyższy czas umierać, staruchy. I ciekawe jaką formę ma konkurs?

Bezsprzecznym zwycięzcą Omegi w tym miesiącu jest Tomek Krystyniak z Wawy, który wynalazł w magazynie „Focus" takiego rodzynka. Przeczytajcie to po prostu na głos. Mocna rzecz, nie?

Tak swoją drogą to ja nie mogę uwierzyć w śmierć tej konsoli...i pomimo tego, że dla mnie Nintendo z PD jest najlepsze to jednak zdaję sobie sprawę z tego jak doskonałe gry były na Dreamcast'a (choćby SOUL CALIBUR)! Czwarta sprawa to (i tu cofamy się na stronę 30) wasze uwielbienie do ISS. A może zrobić by taki dział o PD! Ta gra jest na pewno lepsza od piłki Konami!

Z cała pewnością. Są tak do siebie podobne, że w bezpośrednim zestawieniu można to łatwo ocenić.

Jestem o tym przekonany i tak jak wy robicie turnieje w ISS tak ja z kumplami robię turnieje w PD! Piąta sprawa to niesprawiedliwość i anarchia! Gra na PS2 Kessen dostała ocenę ogólną 9, a jej pośrednie wynosiły kolejno-8, 10, 8. Tymczasem Indiana na N64 z ocenami 8, 8, 7 dostaje ocenę ogólną 7! Co to ma być?!?

To ma być co jest. Czyli - oceny końcowe nie są wypadkową miodności, dźwięku i grafiki. Dlatego też raz są takie, a raz jeszcze - inne. To jest po prostu nasza subiektywna i ogólna ocena końcowa.

Na sam koniec jeszcze raz pozdrawiam i mam nadzieję, że tym razem mój list wydrukujecie!

Martines / t2d

KONTRAPUNKT

Nie myślałem, że do was napiszę, ale tak mnie rozśmieszył i rozzłościł list Darka z Łodzi (N+29, str.96), że nie mogłem się powstrzymać. Nie lubię się kłócić z graczami w sprawie gier, ale to co napisał o Play-u było głupie. Nie piszę tego listu aby się wywyższać, ale po to by uświadomić Darkowi kilka rzeczy.

* Piraty na N 64 są już od dawna
* Dobre gry na Nintendo 64 na ''zachodzie'' wahają się w cenach około 120-130 DM a nie 100DM. Jedynie gry marne, lub starsze, które staniały kosztują około 90-100DM (tak dla informacji).
*Sorry, ale muszę to napisać. Uważasz, że na PSX-a wychodzi dużo gier, ale większość z nich to marnowanie kasy. Popatrz na Nintendo. Przez ostatnie miesiące oprócz ZELDA 2, PERFECT DARK i kilku innych gierek nie wyszło nic ciekawego. Zgadza się, na PlayStation też nie wyszło ostatnio nic nadzwyczajnego, ale też nie ma gorszych gierek np. nowy ISS PRO Party, MEDAL OF HONOR 2, ALIEN RESURRECTION itp.

Zaznaczam - obecnie na PSX-a są słabsze gry, gdyż większość oddziałów pisze teraz na konsole nowej generacji, ale mogę się założyć z każdym (i wygrać) gdy powiem że na Sony PlayStation były i są znacznie lepsze gry niż na N64. Ok., na N64 wyszło kilka killerów: ZELDA, TUROK, 1080 SNOWBOARDING, MARIO 64, BANJO-KAZOOIE, oraz kilka innych. Za to na Play-a są tacy pogromcy jak: TEKKEN 1,2 i 3, którakolwiek część ISS-a, seria RESIDENT EVIL, GRAN TURISMO 1 i 2, MEDIEVIL, FINAL FANTASTY 7 i 8, SILENT HILL oraz bezkonkurencyjny METAL GEAR SOLID . Listę takich gier na Playa mógłbym pisać przez godzinę. Jedno jest pewne - przewaga lepszych gier jest po stronie PSX-a .

Pozdrowienia dla redakcji i braci-graczy.

Rafał z Katowic

No właśnie. Tak to już jest. Pewnie, że niebagatelną rolę w popularyzacji w Polsce odgrywało piractwo, ale niewiele jest krajów, w których jest ono rozpowszechnione na taką skalę jak u nas w kraju. A PSX na całym świecie sprzedał się w niemal 80 już milionach egzemplarzy. I na pewno nie zaszkodziły mu w tym gry takie, jak te, które nam tutaj wymieniłeś.

KWESTIA CZASU

Aloha!

Czemu w N+ nie ma ani słowa o śmierci DC? Wszędzie na Necie o tym trąbią... A w N+ nic... Nawet o tym, że VF4 będzie na PS2...

Qbs

Za późno doszła do nas na informacja. W momencie kiedy się o tym dowiedzieliśmy gotowy numer czekał sobie w drukarni na wydrukowanie.

MĄDRY LIST

Darz bór!

Coś takiego! Sega wypuszcza swoje team'y z klatki! Klatce na imię Dreamcast i trochę się owa konstrukcja sypie, ale pewnie wszyscy już to wiemy - założę się, że w nowym numerze (za)huczy od plotek i pewniejszych informacji. A ja, fan wszelkich gier i sympatyk klimatu Segi cieszę się z tego jak dziecko... nie kapujecie? To może od początku... "Znamy się mało, to ja może coś o sobie...". Od początku podobał mi się DeCe, lubię serię VF tak samo jak TEKKENA, a SEGA RALLY nawet bardziej niż RIDGE RACER'y. Pudełko z niebieskim makaronem pojawiło się u mnie zaraz po europejskiej premierze, a razem z nim - ta jedyna, wymarzona, wyśniona gra... wiecie jaka. Nie wiecie? Red. Krzyś "Donkey's favourite" Banan domyśla się na pewno... Nie mam hopla na punkcie motoryzacji, ale sprawdzam każdego racera na Dreamcasta, który przez kilkanaście miesięcy zamienił się w absolutny raj dla miłośników tego gatunku... Owszem, ciężko przeżyłem wieść o wstrzymaniu prac nad dreamcastowym Collinem 2. Owszem, trochę mi smutno na myśl, że ów cudowny Calibur, najładniejsza gra na DeCe nie doczeka się kontynuacji na tej konsoli. Ale wieść o rychłym zaprzestaniu produkcji Dreamcasta i uwolnieniu przez Segę team'ów developerskich przyjąłem, summa summarum, ze spokojem i radością. Dziwicie mi się? To przemyślcie sobie sprawę na spokojnie.

Ja to widzę tak - Sega przeżywa trudny okres i notuje poważne straty w bardzo niedobrym momencie. Sony z dumą obserwuje chwiejne, na razie, kroki swej nowej, wspaniałej konsoli. Na horyzoncie pojawia się Xbox, maszyna, która bez trudu jest w stanie przebić się i utrzymać na rynku. Każdy przecież widział, kto supportuje Williama Juniora - najwięksi tuzowie rynku gier pragną pisać na konsolę Małego Miękkiego. I mają rację przynajmniej z dwóch powodów. Raz - bo tam jest kasa, która może bardzo pomóc w produkcji i promocji nowych gier, zwłaszcza na początku, kiedy liczy się każdy tytuł. Dwa - Xbox to Xbox, kawał prostego w programowaniu i zrozumiałego sprzętu, na który każdy jako taki bajkopisarz potrafi coś spłodzić, a jest szansa, że nawet gniot będzie chodził płynnie i wyglądał w miarę. No i jest jeszcze GCN, który zawalczy, mam nadzieję. A Sega ma straty i bardzo potrzebuje jakiegoś rozwiązania - no i, jeśli wierzyć tym wszystkim doniesieniom, właśnie je znalazła. Odpuścić sobie hardware. Pozwolić innym się tym zająć (np. producentom set-top box'ów). Skupić się na grach. Dobrych grach na liczące się platformy. I tu pojawia się ta bomba, z której najbardziej się ucieszyłem - VF4 (no i jakiś tam SPACE CHANNEL i inne zapewne cuda) w wykonaniu mistrzów świata AM2 jako exclusive na PlayStation2 !!! Jeśli zaprawdę nadejdzie dzień, w którym będę mógł zagrać na jednej konsoli w TEKKENA 4, a zaraz po nim w VF4, chyba po prostu umrę ze szczęścia! Dwie gry, dla których niejeden z nas kupił swoje białe, szare czy czarne konsolki, na jednej, mocnej maszynie przyszłości, maszynie na następnych pięć lat... eeeh. Hard to believe, isn't it? Ha, no i na pohybel idiotom, którzy przedkładają maszynę nad gry. Już widzę te zbaraniałe miny po obu stronach barykady... No ale dość futurologii.

Dlaczego to takie ważne? Po co o tym pisać? A bo to, widzicie, mnie się wydaje, że mimo wszystko muszą istnieć przynajmniej dwie, w drobnych szczegółach różniące się software'm konsole. Dla zdrowej, przynoszącej korzyści graczom konkurencji. Niech team'y związane z Sony z pomocą ekip Segi zrobią kilka solidnych, oryginalnych pozycji, których nie będzie na eksboksie. Niech ekipy kupione przez Billusa Gaiusa zrobią w ramach odzewu coś, od czego nam poopadają szczęki.

Zaprzeczę sobie teraz w niemałym stopniu, wiem. Ale totalna obecność każdej gry na każdej konsoli w każdej z możliwych wersji powoduje stagnację twórców i sprzedawanie tego samego po raz setny (vide DOA2, które zapewne ujrzymy również na Xbox'ie) Muszą istnieć exclusive'y z powodów, o których napisałem wcześniej - niech się kurczę, starają - ja, dla przykładu, nie wydam już ani złotówki na śmieci, powtórki, kupy bociana i inne. Chcę wielkich gier, a jako potencjalny klient nie chcę być obrażany tandetą. I wolałbym, żeby ten VF4 był rzeczywiście exclusive'm na PS2 (próby konwersji wszystkiego na wszystko jakoś tak mało kojarzą mi się ze sztuką, a bardziej z zapachem mamony). O rany, po prostu dojdzie kolejny, niesamowity argument przemawiający za kupnem PS2 - bo przyznam się - dla mnie, w tej chwili, jest ich strasznie mało.

Oczywiście, szkoda Dreamcasta. Bo jeśli sprawdzi się przepowiednia, że na polu walki zostanie PS2 i Xbox, to chociaż Sega zarzeka się, że DC sobie nie odpuści, będziemy obserwowali jego powolną śmierć. Jasne, Capcom wyda jeszcze dziesięć gier spod znaku Street Fighter vs Koralgol i jego brygada, z czego połowę w samej tylko Japonii; będzie mnóstwo konwersji z Pieca, dalsze rozdziały Shenmue i tak dalej... ale koniec produkcji to pewnie koniec produkcji. Czyli nie zachwycimy się za trzy lata grą n-tej generacji jak w przypadku niesamowitego PSX'a (czy Amigi). Nie chcę, bynajmniej, grzebać już Dreamcasta, ale... za jakiś czas pewnie mu zasalutujemy i uczcimy minutą ciszy. Kiedyś pewnie pożegnamy konsolę, dzięki której przekonaliśmy się jak piękne i miodne potrafią być gry. A na razie poczekajmy i popatrzmy sobie, jak to wszystko rozwiążą tęgie głowy, których właścicielom tak bardzo zależy na tym, byśmy się dobrze bawili...

Pozdrówka.

Sylwek, Łódź

PS. tak na marginesie... jeśli TK i VF będą hulać na jednej platformie... to czy nie marzy wam się jakiś mały cross-over'ek? He, he, o.k. to nonsens... ;))

PS2. ... O. albo biorąc pod uwagę fakt, że Sega ma zamiar robić gry na GBA, nie marzy wam się gra, w której Sonic rozszarpuje na krwawe strzępy tego małego, tchórzliwego, żółtego pokraka - Pikachu? Oooo... krrrwawe strzępy grrrr...

Chciałbym zostawić ten bez zbędnego komentarza. Niech długi list Sylwka posłuży za komentarz czytelników w sprawie śmierci Dreamcasta. Bardzo podoba mi się to co tu napisałeś, Sylwek. Zupełnie tak samo jak idea zrobienia cross overa VF z TEKKENem. Na razie nie brzmi to może zbyt prawdopodobnie, ale kto wie co pokaże przyszłość...

IDEOWI PARTYZANCI

F.A.Q TRATATATATA..Ziuuu-BUM...<ostrzał ze strony posiadaczy Dreamcast'ów za marne 9 na 10 dla SHENMUE. Ty i Gulek to Chest i Brock!

Gus z idei

Tratatatatatata...- this is not over yet ! Brygada DC'kowców nie ustąpi, ocena Shenmue ma wynosić 10! You cap that ?!

Bolo&theothers z idei

Na tak ciężki ostrzał mogę odpowiedzieć tylko jednym. Innym listem, w którym czytelnik odpowiada swoim kolegom. Nazwijmy ich umownie kolegami, chociaż w życiu się nie widzieli i pewnie nie zobaczą.

SHENARIUSZ STELMI'EGO

Moim zdaniem twoja recenzja SHENMUE nie zawiera kilku składników, które dotyczą samej gry - to jest elementów które potraktowałeś z przymrużeniem oka - a które rozsierdziły mnie i sprawiły, że rzuciłem grę w kąt. Tak więc po kolei:

- znikające obiekty (ludzie, samochody), jak w takiej grze robionej przez takiego specjalistę z takim budżetem i w dodatku na konsolę nowej generacji może dziać się coś takiego ?!?!?!?!?!?! Wchodzę Ryo do sklepu i co widzę - pusto. Ok. - myślę - pewnie sprzedawca zaraz przyjdzie a tu on POJAWIA mi (a raczej Ryo) się przed nosem, jak duch z sennego koszmaru. CO TO MA BYĆ !!!???!!! To ma być rzeczywistość! To jest żenada i niedoróbka, która zabija całą otoczkę przeżywania i pseudo realistycznego świata, który serwuje nam ten tytuł. Podobnie jest z samochodami i autobusami. Jak samochód jadący drogą może nagle zniknąć pojawiając się 10 metrów dalej. Więcej o tym nie napiszę, bo musiał bym używać wyrażeń które sami dobrze znacie (są np. w waszym słowniczku do artka o ISS Pro).
- Następna sprawa to dubbing. Jest cienki jak dupa węża. Pan Suzuki powinien zadzwonić do kolegi po fachu pana Kojimy i spytać się go jak robić porządny angielski dubbing - taki, żeby słuchając go podczas grania ciary szły po plecach a nie co dwie minuty ziewnięcie znudzonego gracza. Głosy w SHENMUE to takie flaki z olejem. Ryo jest dziwnie ugrzeczniony i mówi jakby miał drąga wiadomo gdzie. Poza tym muzyczka z domu po 2 godzinach doprowadza mnie do szału.
- No i na koniec rozgrywka - gra jest 100% liniowa i akcja rozwija się tak, jak twórcy sobie to zaplanowali. Ani milimetra w lewo lub w prawo. Grałem w tę grę z moją Renatą na kilka dni przed i w sylwestra mając nadzieję na godziwą rozrywkę. Ona doszła do fali 70 rzeźników i stwierdziła, że nie da rady bo w bijatyki grać nie umie. Ja jechałem na swoim zapisie i przy drugiej płycie zauważyłem, że ta gra jest cholernie nudna i nie czerpię z obcowania z nią żadnej przyjemności. Momentalnie pad od DC poleciał w kąt i odpaliłem VAGRANT STORY na PSX'a. Fajnie by było abyście moją opinię przedstawili na łamach - może znajdzie się parę osób które zechcą polemizować - myślę, że warto.

Na dziś to by było na tyle.

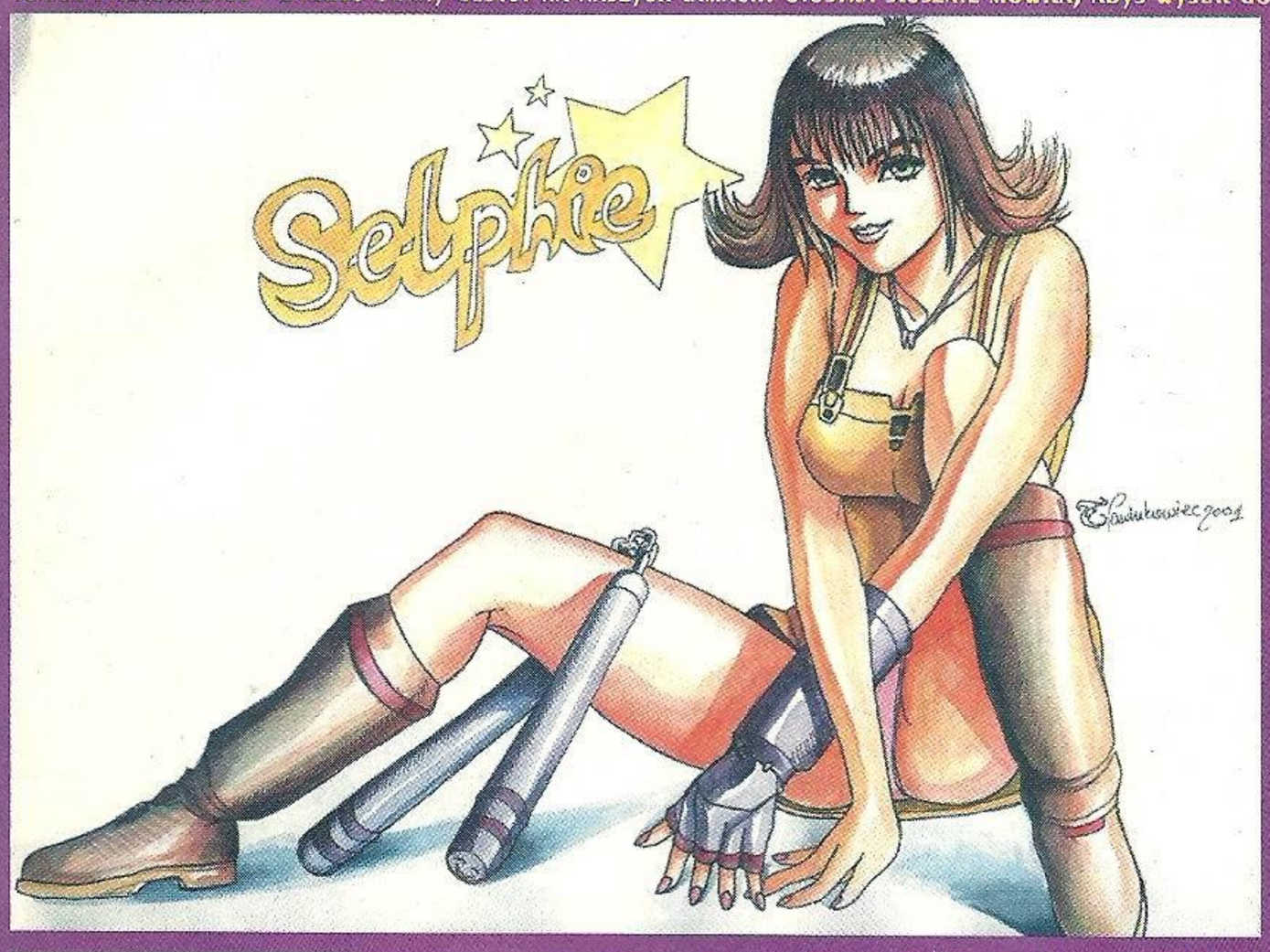
Stelmi

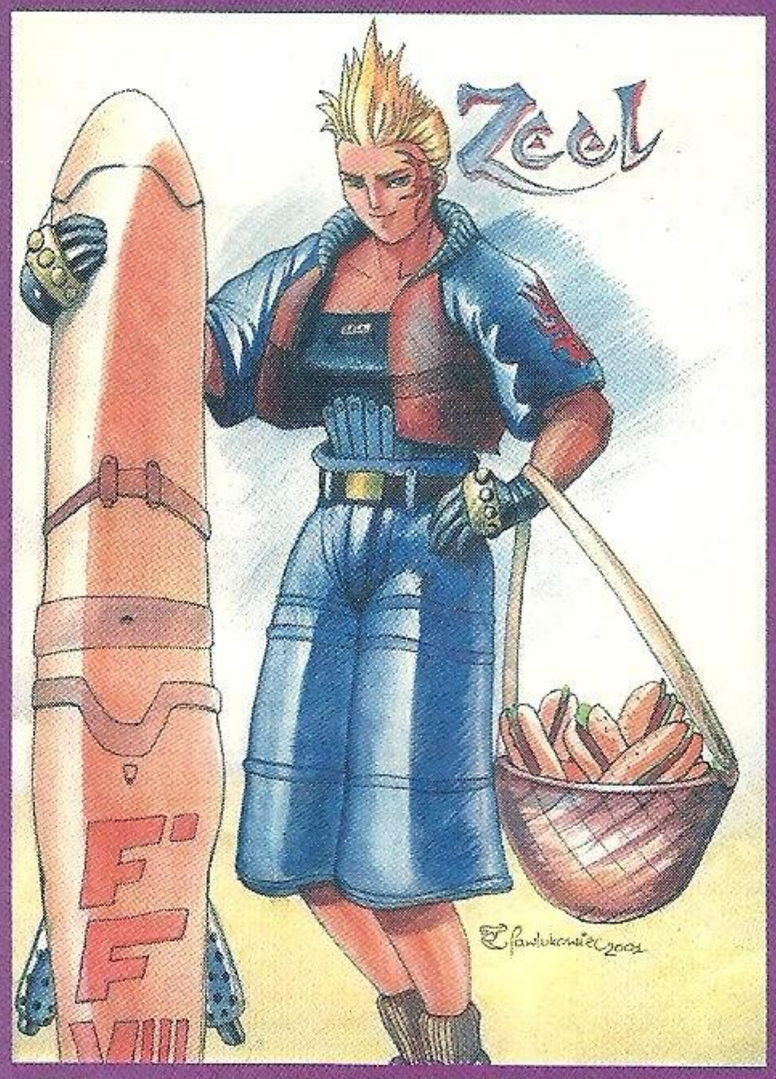
Ze Stelmim nawiązaliśmy już dyskusję na temat realizmu w SHENMUE. Poruszyłem w niej kwestie - ujęcia w mojej recenzji tego, że niektóre obiekty i postacie pojawiają się znikąd, że kwestią gustu jest to czy mu się podobaja dialogi czy nie i nieliniowości rozgrywki w zakresie zdobywania informacji (nawet pomimo, że fabuła rzeczywiście jest liniowa). Jeżeli chcielibyście przekazać mu coś jeszcze w tej sprawie - wyślijcie do mnie maila zatytułowanego "Do Stelmiego", a ja mu go przekażę. Nie podaję tutaj adresu do Sterniego bezpośrednio, bo jakoś wydaje mi się, że kilka osób może zareagować cokolwiek żywiołowo. Ale konstruktywną i ciekawą odpowiedź czy komentarz z przyjemnością mu przekażę.

Galeria NEO PLUS

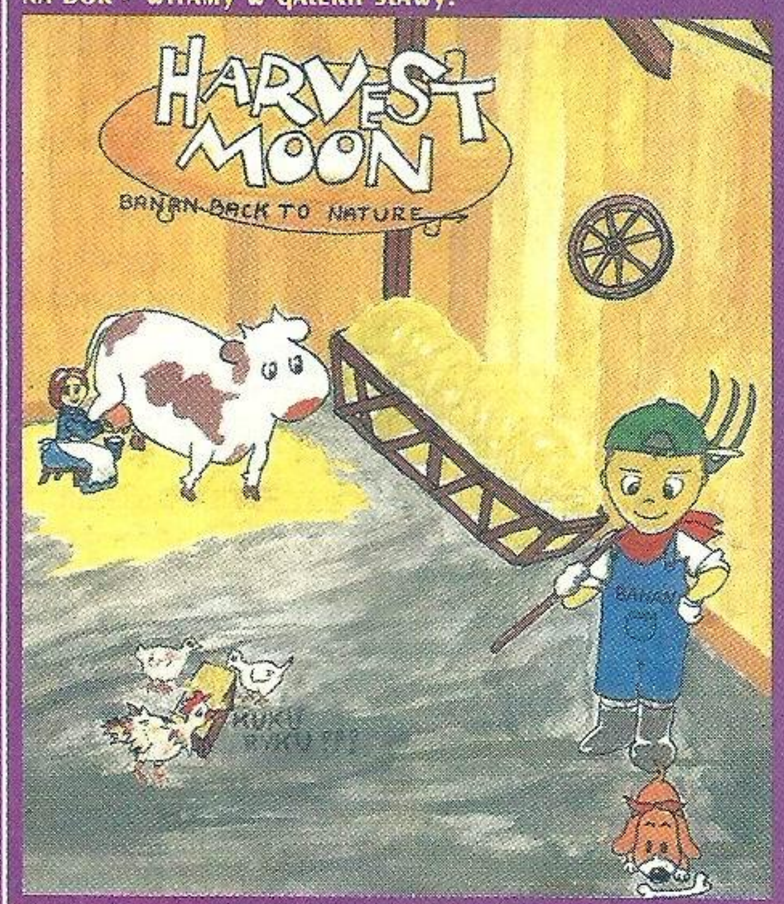
Haj. Czekamy na więcej smoków z owcami w pysku - rozwiązanie konkursu w przyszłym miesiącu. Tymczasem przedstawiamy kolejne nowe twarze, a także witamy starego znajomego - Pegaza. Nagroda w postaci gry wędruje w tym miesiącu do debiutanta - Tomka Pawlukowca. Pozdrówka - fotoedytor Gulash.

Tomek Pawlukowiec - bardzo udany debiut na naszych łamach. Siostra słusznie mówiła, abyś wysłał do nas prace. Bo wygrałeś grę, która leci pocztą. RPG-a.

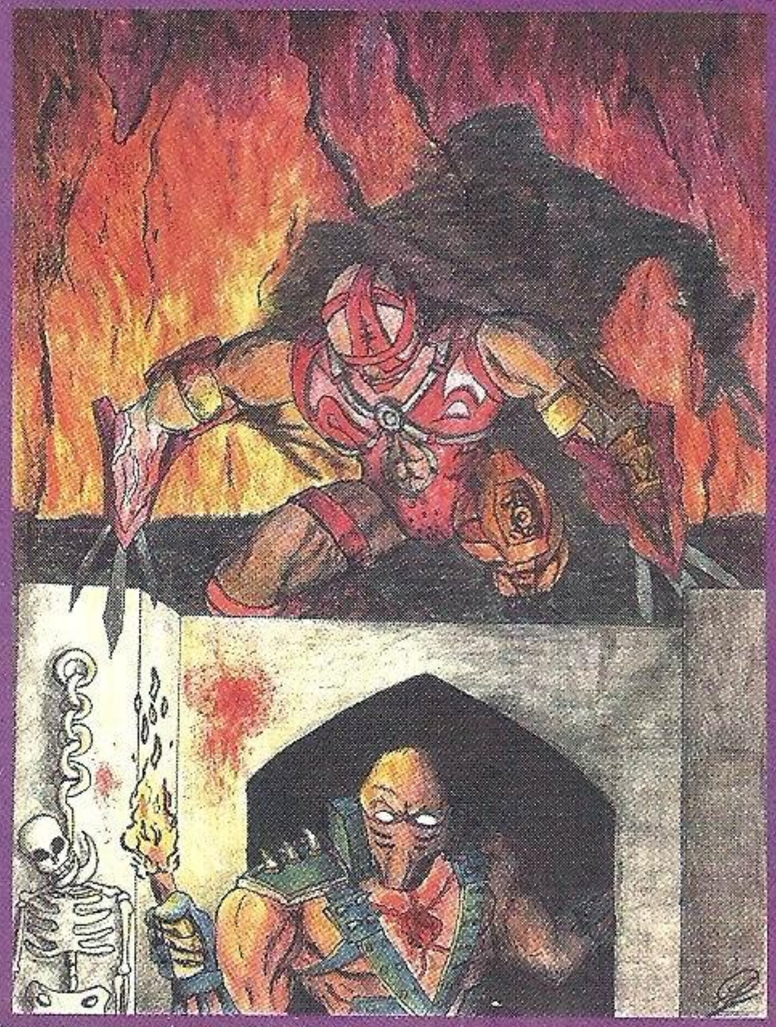


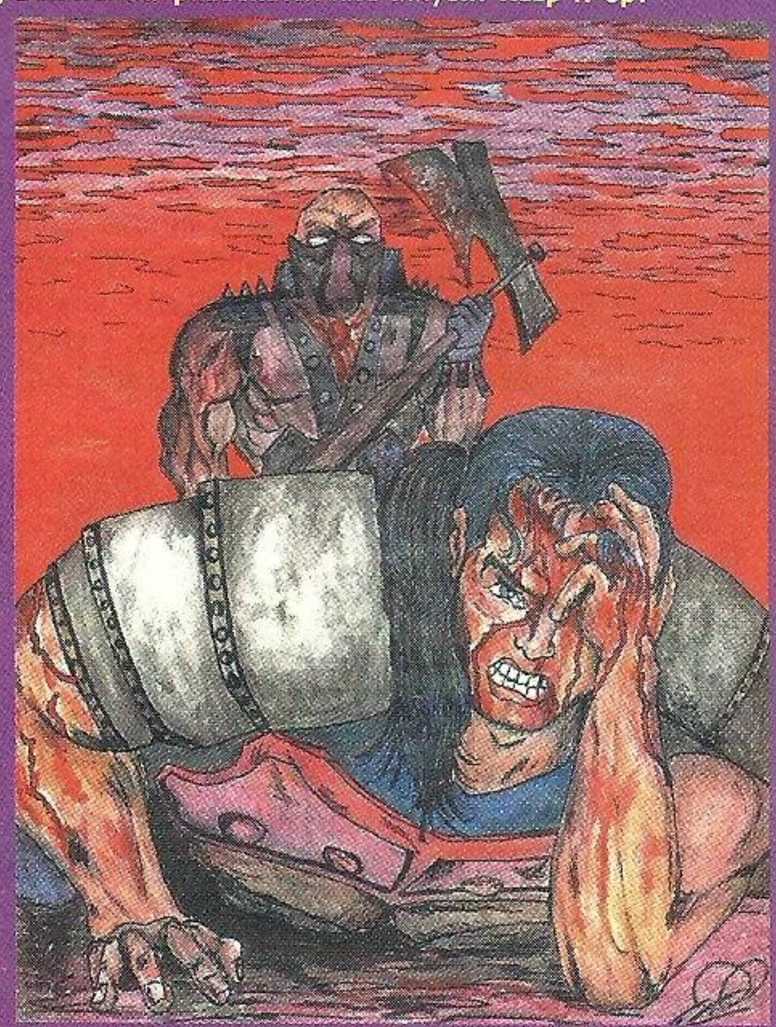


Józef Pinda - Banan jest szczerze wzruszony tym rysunkiem. Dobrze, że przypadkiem nie nazwałeś psa tak, jak zrobił to on w recenzji, hehe. No, ale żarty na bok - witamy w galerii sławy.



Patryk Pieściński - welcome back. Od razu widać, jaką grę wyznaje Patryk. Mało tego - widać nawet którego z jej bohaterów przedkłada nad innych. Keep it up!





DC Total Control

DC TOTAL CONTROL jest swego rodzaju wybawieniem dla każdego posiadacza konsoli Dreamcast i komputera klasy PC. Jest to mianowicie przejściówka, która z jednej strony zaopatrzona jest we wtyczkę joypada do Dreamcasta, a z drugiej w port PS2 (koncentryczny, 6-cio igłowy), czyli taki, do jakiego podłącza się myszkę i klawiaturę w komputerze PC. Jak się zapewne domyślacie, posiadanie tego rodzaju przejściówki zaoszczędzi każdemu posiadaczowi konsoli i komputera zakupu myszy czy klawiatury. Wypada jednak zastanowić się do czego polskiemu graczowi może się taka przejściówka przydać. Po pierwsze - do surfowania po sieci, gdzie brak klawiatury jest po prostu koszmarem, przy którym perypetie rodziny Lubiczów to pikuś. Po wtóre - do gry. Gry takie jak TYPING OF THE DEAD nie obędą się wręcz bez klawiarki. Testowaliśmy przejściówkę na tej właśnie grze - rewelacja. Działą bez zarzutów. Po wtóre przejściówka taka, umożliwiając podłączenie myszy daje znów pole do popisu graczom w gry typu fpp. Wiadomo, że najwięksi mistrzowie grają właśnie myszami, bo żaden joypad nie da możliwości tak szybkiego obrotu jak mysz. Doskonała rzecz.

Kontakt: Ultima (022) 624-78-16

DC Connection 3in1

Ale co może przebić opisaną powyżej przejścióweczkę? Tak, tak DC CONNECTION 3IN1. To ci dopiero cudeńko. Otóż z jednej strony mamy wtyczkę do portu joypada na DC, a z drugiej strony kosteczkę z portami. W te porty można sobie wtykać wszystko to, co tam pasuje. I oczywiście grać, bo wszystko co będzie pasowało w porty ma działać z Dreamcastem. No to teraz uwaga, nadeszłą pora, by powiedzieć co pasuje i jakie porty są w konsoli. Po pierwsze port PS2, w który można wepchnąć sobie klawiaturkę, albo myszkę. Po wtóre wejście do słynnego pada od Segi Saturn - najsłynniejszego pada konsolowego. Po trzecie pad do PSX - woda na młyn dla wszystkich, którzy mowią: "Pokazałbym ja ci co to SOUL CALIBUR, gdybym miał tu pada do PSXa". Teraz mają. Cudowna ta kosteczka obsługuje też podobno kierownice do PSXa. Uradowani tym faktem wepchnęliśmy kilka i okazało się, że niestety są problemy - mimo starań i podłączenia zasilacza kierownica nie chciała działać. Tak więc nie ma róży bez kolców, ale mimo wszystko gra jest chyba warta świeczki, nie? Wreszcie!

Kontakt: Ultima (022) 624-78-16

PS2 Vertical Stand

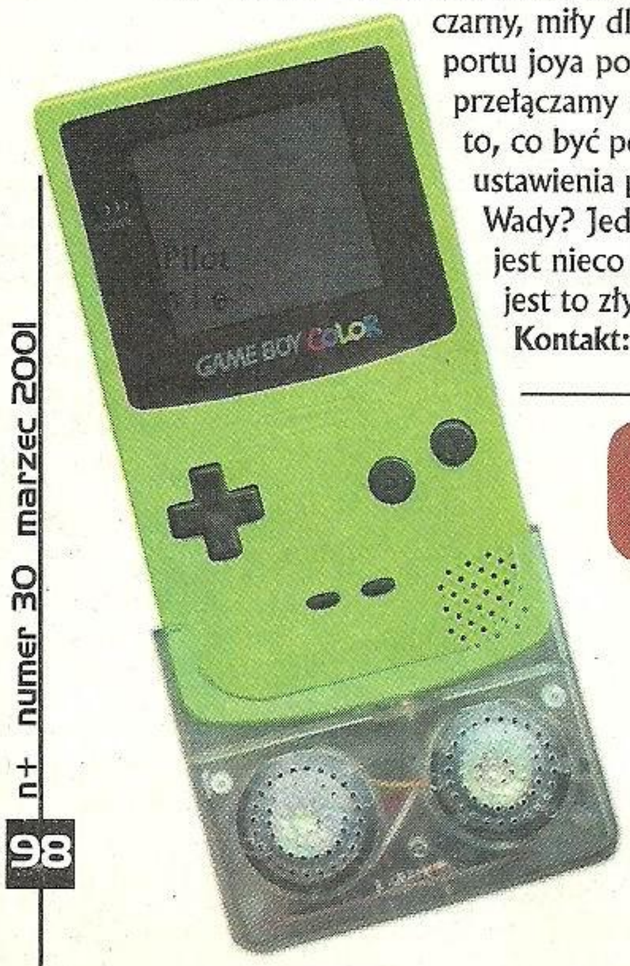
Dla wszystkich fanów podstawek do PlayStation 2 znów mamy dziś coś ciekawego. Otóż... jest to... Pionowa podstawka do PS2!!! Tak, tak. Dzięki temu niepozornemu kawałkowi plastiku będziemy mogli postawić swojego ślicznego, czarnego Soniaka na boku i pilnować przez cały dzień czy nikt go nie kopnie, albo nie pociągnie za mocno joypada. Tak oto oferowana jest nam zupełnie nowa forma rozrywki elektronicznej. Nie dość, że ciężko przechodzimy nerwowo grę w co głupsze produkcje, to jeszcze trzeba pilnować, żeby za bardzo nie dać sobie luzu. A wtedy - każdy wie. Spodziewam się jednak, że większość z was wyjmuje z banku jakieś sto baniek miesięcznie, więc zakup nowej konsoli, wraz z podstawką pionową (VERTICAL STAND) jest dla was przeżyciem a la kupno kilograma ziemniaków. No, ale kosztuje ona całe 39 zeta... A jak mi ktoś powie, że PS2 się nie wywali, bo stoi stabilnie, to niech zaprosi na "kawę i paluszki" znajomych, a potem pokaże im PS2. Moje konsole wywalają się mimo, że stoją poziomo. Nie do wiary co?

Kontakt: Manta (022) 643-54-20

PS2 Remote Control

REMOTE CONTROL natomiast jest pilocikiem do PlayStation i PlayStation 2. Co tu się oszukiwać. Od momentu, gdy okazało się, że konsola PlayStation 2 ma możliwość odtwarzania płyt DVD, a trzeba to będzie wszystko kontrolować za pomocą joypada... od tego momentu wiadomo było jaką lawiną będą piloty do PS2. A że można przy okazji bawić się nimi na pierwszym plejaku - tym lepiej. Kolejny pilot wygląda już całkiem nieźle. Jest czarny, miły dla oka, przyciski miękko pracują. Wtyczka wkładana do portu joya pozwala na podłączenie do niej pada, więc płynnie przełączamy się między trybem gry i kina domowego. Na tarczy pilota to, co być powinno: przewijanie, kontroler menu (strzałki kierunku), ustawienia podpisów, przejście do menu... Łącznie 17 przycisków. Wady? Jedyną wadą tego urządzenia wydaje się być jego wielkość. jest nieco większy od pudełka zapałek. Pewnie w dobie miniaturyzacji jest to zły patent. Zwłaszcza, że rasa żółta ma dość małe... rączki.

Kontakt: Manta (022) 643-54-20



GB Loud Speaker

I na koniec atak ze strony kieszonsolek. Mały, zmyślny patencik do GameBoya COLOR. Jest to mianowicie mała przystawka do konsolki o nazwie LOUD SPEAKER. Całość wykonana jest z półprzezroczystego plastiku i ma formę kieszonki, w którą wciskamy GameBoyka. W port słuchawkowy sam wciska mały jack. W przystaweczce ma wmontowane dwa głośniczki i oto cały czar LOUD SPEAKERA. Dzięki niemu właśnie dźwięki z naszej kieszonsolki nabiorą odpowiedniej do gry głębi. Niby nic, a jednak jakość gry rośnie niewspółmiernie. Za 35 złotych chyba się opłaca. Miłej zabawy.

Kontakt: Manta (022) 643-54-20

NEO PLUS VIDEO 5

RELACJA Z WYSTAW

TOKYO GAME SHOW JESIEŃ 2000

ECTS TRADE SHOW 2000 LONDYN

■ **Neo Plus Video 5 najnowsza kaseta firmowana przez, jak łatwo się domyślić, Neo Plus.**

■ **Na taśmie znajdziecie relację z dwóch kolejnych imprez, jakie odbyły się w roku 2000 - Tokyo Game Show Jesień 2000 oraz ECTS 2000 w Londynie**

■ **Kaseta zawiera 180 minut, czyli 3 godziny premierowego materiału.**

■ **Na kasecie znajdują się nagrania prezentujące w akcji najnowsze gry konsolowe na PlayStation 2, Dreamcasta, PlayStation, Nintendo 64.**

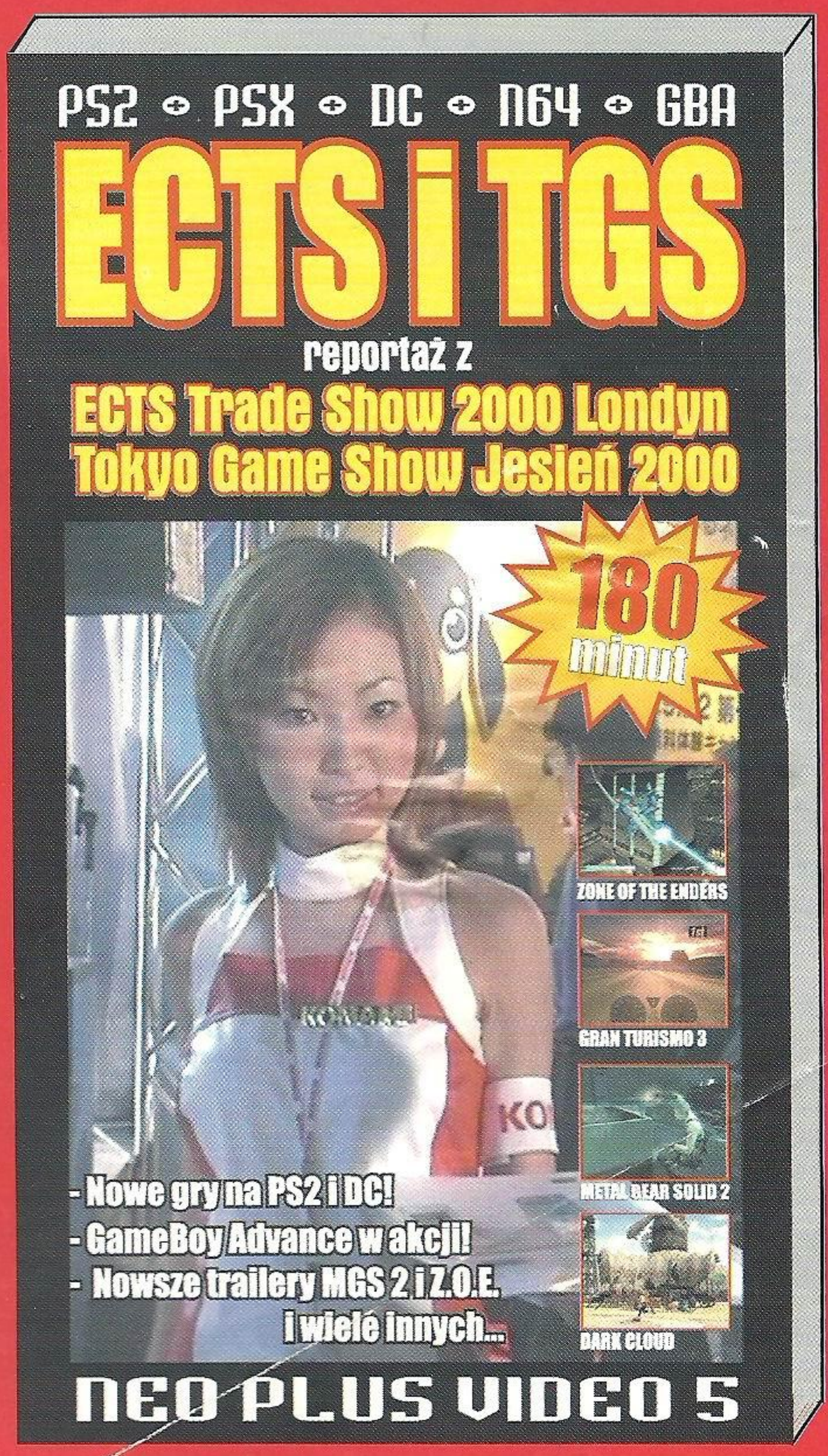
■ **Utrwaliliśmy także pierwsze zetknięcie z nową konsolą GameBoy Advance oraz kilka gier, które widzieliśmy na tę maszynkę.**

■ **Zamów już teraz i nie czekaj - kolejna kaseta NEO PLUS najwcześniej w czerwcu 2000 (po wystawach TGS i E3).**

■ **CZAS: 180 minut**

■ **CENA: 39.90 złotych**

■ **KOMENTARZ: Polski**



Kupon zamówienia na stronie 107

Kasetę można też zamówić telefonicznie w firmie ULTIMA - tel. (022) 624-78-16

DC-UK: 5/10

DC-UK: 6/10

DC-UK: 7/10

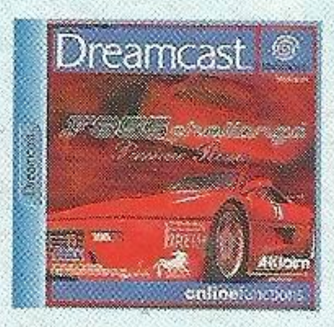
DC-UK: 9/10

DC-UK: 8/10

DC-UK: 9/10

DC-UK: 9/10

DC-UK: 6/10



DC-UK: 9/10

DC-UK: 9/10

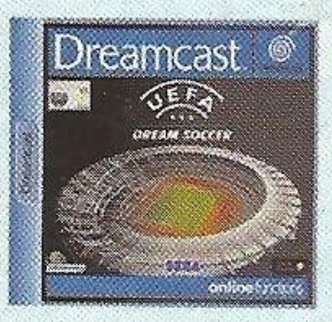
DC-UK: 5/10

DC-UK: 9/10

DC-UK: 6/10

DC-UK: 5/10

DC-UK: 9/10



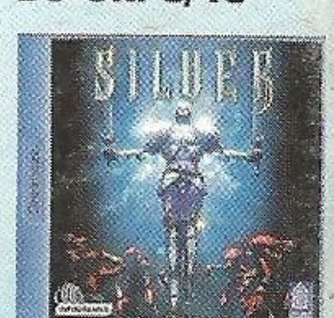
DC-UK: 6/10

DC-UK: 7/10

DC-UK: 8/10

DC-UK: 8/10

DC-UK: 7/10



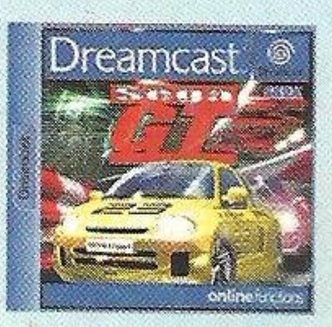
DC-UK: 7/10

TO

DC-UK: 10/10

DC-UK: 10/10

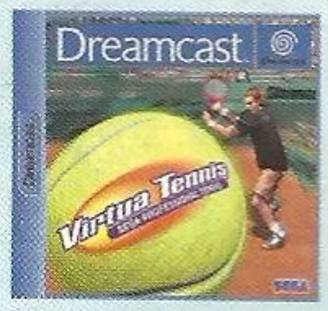
DC-UK: 10/10



DC-UK: 7/10

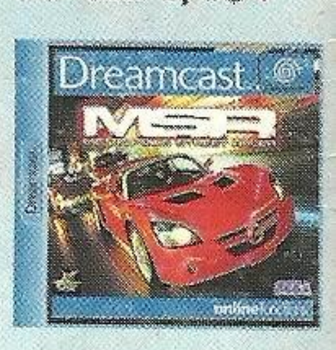
DC-UK: 7/10

NIE JAJA



DC-UK: 9/10

DC-UK: 8/10



DC-UK: 10/10

699,-

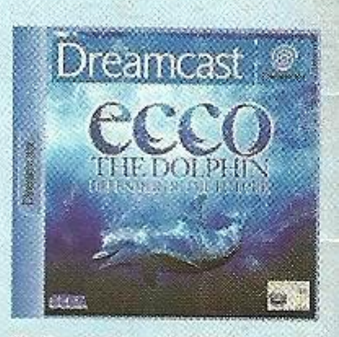
DC-UK: 7/10

DC-UK: 9/10

DC-UK: 8/10

DC-UK: 9/10

GRAMY DALEJ



DC-UK: 8/10

Dreamcast

39 % oferty gier to Mega Hity i Hity: oceny od 8-10/10
42 % oferty to tytuły Bardzo Dobre i Dobre: oceny od 6-7/10
11 % oferty to gry przeciętne: oceny 5/10
9 % gier to pomyłka przy pracy: oceny 3-4/10
* dane na bazie DC-UK Magazine, liczba gier w teście153.

www.dreamcast.pl

Lanser.net S.A.
Władysławowo 30a
82-300 Elbląg
tel. /055/ 2 363 363
fax: /055/ 2 363 366

Lanser.net

www.lanser.net